REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #223

Play mania

GRATIS Guía KINGDOM HEARTS HD 1.5+2.5
32 PÁGINAS

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4

Paso a paso • Misiones secundarias • Trucos • Trofeos

ANALIZADOS

PREY
FARPOINT
WAY OF REDEMPTION
OUTLAST TRINITY
DRAGON QUEST HEROES II...

HÉROES DE LO COTIDIANO

Tu otra vida en PlayStation
Juegos que te harán vivir una experiencia muy diferente

COMPARATIVA

TERROR EN PRIMERA PERSONA
8 pesadillas para PS4

¡PARA ALUCINAR!

LEYENDAS URBANAS
¿Tú también las has oído?

¡PREPARADOS PARA EL DÍA D!

CALL OF DUTY WWII

Regreso a la Segunda Guerra Mundial

COMPITE COMO NUNCA

GRAN TURISMO SPORT
El eSport definitivo en PS4

REGRESOS SONADOS

DARKSIDERS III
STAR WARS BATTLEFRONT II
TEKKEN 7 · **DIRT 4...**

¡A TORTAS!

Injustice 2
Descubre cómo se las gastan los héroes y villanos de DC

CONTINÚA TU EXPERIENCIA DIGITAL









DISFRUTA DE LAS MEJORES REVISTAS





Todas disponibles en tu kiosco digital:





INJUSTICE 2

CADA COMBATE TE DEFINE

TU SUPERHÉROE. TU VIAJE. ¡TU INJUSTICE!

19 DE MAYO













INJUSTICE 2 software © 2017 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by NetherRealm Studios. "", "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.

DC LOGO, and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2017.
NETHERREALM STUDIOS LOGO, WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s17)

EDITORIAL



Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



Los regresos más esperados

Raro es el mes que no sale un "remake", reinicio, remasterización o secuela de una saga ya consagrada. Tal y como está el patio, cada vez cuesta más arriesgarse con una producción de nuevo cuño, so pena de que no guste al público y caiga pronto en el olvido.

El más llamativo este mes es el regreso a la Segunda Guerra Mundial. Lo llevamos en nuestra portada. *Call of Duty* vuelve a la ambientación que le vio nacer y que tantas alegrías les dio en el pasado. Parece que la guerra en el futuro no tenía mucho futuro pero... ¿era esto lo que queríamos? En este caso, a mí personalmente sí me llama la atención volver sobre este conflicto con la potencia de una PS4 Pro. Pero como bien afirma mi compañero Alberto Lloret en su columna de Opinión este mes, no estaría mal que de vez en cuanto se apostara por otro enfoque. Sería arriesgado, lo sé. Pero por pedir, que no quede, ¿verdad?

De todas formas, al final lo que importa es que el juego funcione y se venda bien. Un éxito que *Call of Duty* parece tener garantizado año tras año.

Ya veremos si otros regresos muy deseados, como *Darksiders III* o *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy* son recibidos con la misma "alegría" en las listas de ventas como en las redes sociales. Porque aquí en la redacción se nos cae el alma a los pies viendo como otros regresos (en teoría) también muy añorados como *Nier Automata* o *Persona 5*, a duras penas pasan de las 5.000 unidades vendidas. Evidentemente, cada uno es muy libre de gastar su dinero en lo que quiera. Pero duele ver cómo obras tan brillantes son castigadas con el látigo de la indiferencia.



DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo a... probar un montón de juegos, entrevistar a gente muy interesante e incluso... ¡convertirnos en una taza!



Alex Alcolea estuvo charlando con Raúl Rubio, CEO de Tequila, sobre *RiME*. ¡Es una de las mejores entrevistas que hemos hecho!



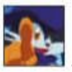
Dani Acal estuvo probando los nuevos juegos de Bandai Namco y, por raro que parezca, le entrevistaron a él.



Nos hemos tomado tan en serio el análisis de *Prey* que incluso hemos conseguido convertirnos en una taza. ¿Quién va a escribir el próximo número de Playmanía?

Lo que nos habéis dicho...

Nostálgicos...



@Player_freaky25
Hacer mejor y diferente lo que ya se hizo y que nos enamoró es algo bienvenido. ¿Qué jugón de los noventa no ha jugado al *Crash Bandicoot*?

... Y todo lo contrario



@midgarteam
¿Alguien puede decirme en que año estamos? Al ver lo "nuevo" (clásicos de PSone) que se viene estoy empezando a dudar de si he vuelto al pasado...

Fieles (¡Gracias!)



@_StukaSFC
He de decir que he renovado un año más mi suscripción con @revisplaymania, Necesito seguir leyéndoles cada mes.

Sin perder el humor



@CuencaGamer
Jajaja me encanta ver como todos estamos desesperados por qué salga *KHIII*.

Promesa incumplida



@Pizzi15
Buenas estoy contentísimo con la revista, pero en el anterior número dijisteis que ibais a hacer comparativa de juegos de miedo... @daniacal

Perdido en el espacio



@Ricardo_RG_
@revisplaymania ¿Se puede ser más feliz? La nueva Playmania+la guía+Mass Effect+SteelBook. Si es que solo me queda el Nomad!! ;-)



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

Suscríbete a tu revista favorita en



http://bit.ly/W4Hp6g



SUMARIO #223



PÁGINA 22

Gran Turismo Sport

La nueva entrega de la clásica saga de velocidad llega a PS4 dispuesta a convertirse en el eSport definitivo. Un concepto muy diferente al de sus antecesores, pero realmente atractivo. Descúbrelo aquí.





» **Injustice 2.** Te mostramos los héroes y villanos que se darán de tortas en este espectacular juego de lucha.



» **Terror en primera persona.** Si te gusta pasar miedo, aquí tienes las 8 mejores aventuras de terror.

PÁGINA 18

REPORTAJE

EN PORTADA

Call of Duty: WWII

Después de llevarnos hasta el futuro, la saga regresa a su pasado en la Segunda Guerra Mundial. ¡Espectacular!

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

Agenda PlayStation

DEL 16 DE MAYO AL 16 DE JUNIO

Tenemos por delante una interesante primavera, que nos tiene preparado un mes cargado de juegazos. Para que no te pierdas ninguno, échale un repaso a nuestra agenda, verás que hay mucho y bueno para elegir.

16 DE MAYO MARTES
- The Surge · PS4

17 DE MAYO MIÉRCOLES
- Farpoint · PS VR

19 DE MAYO VIERNES
- Akiba's Beat · PS4/PS Vita
- Injustice 2 · PS4
- Operation Babel: New Tokyo Legacy · PS Vita
- Portal Knights · PS4
- Skylar & Plux: Adventure on Clover Island · PS4

23 DE MAYO MARTES
- Utawarerumono: Mask of Deception · PS4/PS Vita

26 DE MAYO VIERNES
- Battalion 1944 · PS4
- Chroma Squad · PS4
- Constructor HD · PS4
- Danger Zone · PS4
- Friday the 13th · PS4
- Get Even · PS4
- Guilty Gear Xrd: REV 2 · PS4
- RiME · PS4
- Samurai Warriors: Spirit of Sanada · PS4

30 DE MAYO MARTES
- Lock's Quest Remaster · PS4
- Perception · PS4
- Star Trek: Bridge Crew · PS4

2 DE JUNIO VIERNES
- Tekken 7 · PS4
- Syndrome · PS4
- The Elder Scrolls Online: Morrowind · PS4

7 DE JUNIO MIÉRCOLES
- WipEout Omega Collection · PS4

9 DE JUNIO VIERNES
- Cladun Returns: This is Sengoku! · PS4/PS Vita
- Dark Rose Valkyrie · PS4
- DiRT 4 · PS4

15 DE JUNIO JUEVES
- MotoGP 17 · PS4

16 DE JUNIO VIERNES
- God Wars: Future Past · PS4/PS Vita



Tekken 7

Tras un largo descanso, el rey de lucha vuelve a nuestras consolas para revalidar su título. Ojo, que le han salido rivales.

tekken.com

Avance en página 86



Farpoint

Un espectacular shooter de ambientación futurista que pretende convertirse en el mayor adalid de PlayStation VR.

www.playstation.com/es-es/games/farpoint-ps4/

Novedad en página 40

Injustice 2

Cerca de 40 héroes y villanos de DC Comics se enfrentan en espectaculares combates cara a cara.

. www.injustice.com

Reportaje en página 28

RiME

La preciosa aventura del estudio madrileño Tequila puede convertirse en la revelación del momento.

www.tequilaworks.com

Avance en página 88

■ Furia será la jinete protagonista de esta nueva entrega. De los cuatro jinetes, es la más poderosa.

DARKSIDERS 3 | PS4 | THQ NORDIC-GUNFIRE GAMES | ACCIÓN | 2018

La revelación de un nuevo apocalipsis en femenino

DARKSIDERS III ANUNCIADO POR FIN CON **FURIA** COMO PROTAGONISTA

Tras las aventuras de Guerra en el primer *Darksiders* y de Muerte en la segunda entrega, nos quedamos con un inmejorable sabor de boca. La bancarrota de THQ en 2012, sin embargo, dejó a esta infernal saga en un limbo del que, finalmente, ha logrado escapar. Nordic Games adquirió THQ y parte de sus franquicias más destacadas. Entre ellas, claro, *Darksiders*. Gunfire Games, que cuenta con un nutrido grupo de ex-miembros de Vigil Games, los creadores de las dos primeras entregas, son los encargados de traernos este *Darksiders III*.

La tercera jinete del apocalipsis, Furia, será la protagonista de esta nueva entrega. Ya habíamos oído hablar de ella en las dos aventuras anteriores. Incluso habíamos visto el diseño de Joe Madureira (el conocido dibujante de cómics de la Marvel que se encargó de la dirección creativa en los juegos previos) en una de las escenas iniciales de la aventura original. Por cierto, que el dibujante ya ha comentado que su labor en esta tercera entrega se ha limitado, por ahora, al diseño de Furia, sin más. Furia es la jinete más enigmática e impredecible de todos, la más poderosa, va equipada con un látigo mágico y monta el caballo negro. La Tierra está dominada por los 7 pecados capitales, unas criaturas místicas, y por los despreciables seres que las sirven, así que el Consejo Abrasado le encarga a Furia que haga una visita a la Tierra para restaurar el equilibrio entre el bien y el mal. Por ahora sólo hemos visto a Pereza, al que le encanta sentarse en su trono sin hacer nada mientras sus esbirros le defienden y le transportan de un lado a otro en su silla. Cada una de las 7 grandes zonas del juego, correspondientes a cada pecado capital, tendrá su propia ambientación, enemigos y, claro, su jefe final. Todo ello en un mundo gigantesco e interconectado que se ambientará en la misma época que la segunda entrega de la saga.

La historia del Apocalipsis

Bajo el título de *Darksiders: Fury's Collection - War and Death*, ya es posible descargar de PS Store los dos primeros juegos de la saga en su versión remasterizada en HD para PS4 y por sólo 19,99 €. Os recordamos que ambas entregas beben de sagas como *The Legend of Zelda*. Ambos juegos nos parecieron sobresalientes en su día gracias a su interesante mezcla de géneros. Tenemos acción al estilo *God of War*, puzles que recuerdan a *Soul Reaver* (la estética un poco también), una exploración muy centrada en el plataformeo y unos toques roleros (más acentuados en la segunda aventura) que consiguieron crear un cóctel espectacular que volverá en esta tercera entrega.



Darksiders Warmastered
El jinete Guerra protagoniza esta remasterización con gráficos a 1080p que duplican la resolución de las texturas del original.

Darksiders 2 Deathinitive
Muerte era el protagonista de esta secuela, que seguía los pasos del original, pero añadiendo más elementos roleros.



El látigo mágico será el arma principal de Furia, aunque también utilizará sus garras, como hacían sus dos hermanos.



La mezcla de acción, puzles, rol y plataformas volverá a ser la seña de identidad en esta entrega.









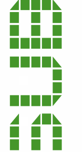
El diseño de la protagonista corre a cargo del dibujante Joe Madureira, que ya no ejerce de director creativo en esta secuela.







SUBEN



LOS DLC GRATUITOS

Lo habitual es que las compañías nos hagan pagar por DLC con contenidos extra. Pero a veces nos llevamos alegrías como la que nos ha dado Square Enix con *Dragon Quest Heroes II*, con cinco actualizaciones gratuitas con nuevas misiones, personajes y modos de juego. ¡Así, sí!

60 MILLONES DE PS4 EN TODO EL MUNDO

Sony cierra el mejor año fiscal de la historia de PS4 con 60 millones de PS4 en todo el mundo (contando todas las versiones de la consola), con 20 millones vendidas a lo largo de 2016 y una evolución en ventas similar a la de PS2.

UBISOFT ABRE DOS NUEVOS ESTUDIOS

Ubisoft ha abierto dos nuevos estudios en Burdeos y Berlín, que colaborarán en el desarrollo de nuevos juegos "triple A". Una buena noticia, aunque no hayan confirmado en qué juegos trabajan.

BAJAN

PS VITA SIGUE ABANDONADA

Salvo propuestas "indie" y "japonesadas", poca "chicha" podemos echarle a nuestras PS Vita en estos tiempos. Y juegazos que merecen la pena, como la versión portátil de *Dragon Quest Heroes II*, no llegan aquí.

KAMIKOKURYO DEJA SQUARE ENIX Y LOS *FF*

Tras 18 años trabajando en Square, Isamu Kamikokuryo, el que fuera director artístico de las últimas entregas de *Final Fantasy* que no son MMORPG (es decir, de *FFXII*, *FFXIII* y *FFXV*, además de participar en los diseños conceptuales de *FFX*) abandona la compañía con el objetivo de "ser un trabajador freelance en el mundo del arte".

LAS BAJAS VENTAS DE AUTÉNTICAS JOYAS

Entendemos que no queráis comprar un juego "a precio de salida" sabiendo que en poco tiempo va a estar más barato. Pero se nos cae el alma a los pies viendo lo poco que han vendido auténticas obras maestras en su género como *Yakuza 0* (poco más de 1.600 unidades), *Nier Automata* (sobre las 6.000) o *Persona 5* (unas 5.600 unidades). Una pena...





El ritmo de los combates será menos alocado, pero igual de divertido o más que lo visto en pasadas entregas.

El uso de las gemas del infinito le dará un toque más estratégico y mayor variedad a los combates.



El estilo gráfico será menos "cartoon", siguiendo lo que vimos en *Street Fighter V*.

Tortas hasta el infinito y más allá

MARVEL VS. CAPCOM: INFINITE | PS4 | CAPCOM | 19 DE SEPTIEMBRE

La nueva entrega del crossover de lucha más emblemático llegará cargada de novedades. Para empezar, las peleas serán de 2 vs 2 en lugar de los tres contendientes de antaño. Así, la alternancia entre ambos luchadores será más frecuente y necesaria. Las gemas del infinito, que dan sobrenombre a esta entrega, serán una de las piedras angulares de la jugabilidad. Antes de cada combate escogeremos qué gema del infinito queremos usar. En la demo sólo había disponibles tres de las seis que tendrá el juego final: la del tiempo, que nos otorga más velocidad; la del poder, con la que hacemos más daño y la del espacio, que confina a nuestro rival en una celda. El plantel, por ahora, incluye a Ryu, Chun-Li, Mega Man, Thor, Ultrón, Iron Man, Hulk, Strider, Chris Redfield, Rocket Racoon, Morrigan, Sigma, Capitán América, Ojo de Halcón y Capitana Marvel.





Una edición que te dejará K.O.

LA EDICIÓN DE COLECCIONISTAS incluirá la versión deluxe del juego, las seis gemas del infinito guardadas en un cofre y cuatro figuras de algunos luchadores: Iron Man, Capitana Marvel, Chun-Li y Mega Man X.



Las carreras Off-Road serán las protagonistas de este arcade de conducción desarrollado por los creadores de *MXGP*, entre otros títulos.

GRAVEL | PS4 | MILESTONE | VERANO

Salirse de la carretera sí que es divertido

Los italianos de Milestone, conocidos por *WRC*, *SBK* y *MXGP* volverán a sacarnos de la pista con este arcade de conducción, esta vez sin siglas, llamado *Gravel*. El gigantesco modo carrera, con más de 200 eventos, estará formado por 4 disciplinas distintas: Wild Rush, carreras en entornos salvajes; Cross Country, con escenarios abiertos en los que alcanzar el siguiente checkpoint siguiendo la ruta que nosotros decidamos; Speed Cross, pistas y carreras reales de Off-Road; y Stadium Circuit, competiciones en estadios con infinidad de saltos en plan exhibición. Para competir, contaremos con más de 50 coches reales de marcas como Subaru, BMW, Ford, Chevrolet o Toyota, con modelos desde los años 70 hasta nuestros días. El modo libre, además, nos permitirá recorrer distintos parajes (como islas del Pacífico o Alaska) en busca de nuevos eventos y carreras.

El motor Unreal Engine 4 será el "culpable" del bello aspecto de las carreteras y de los espectaculares efectos de partículas: barro, grava, arena,...



YOMAWARI: MIDNIGHT SHADOWS | PS4/PS VITA | BANDAI NAMCO | OTOÑO

A pasar miedo, pero esta vez por partida doble

Tras una entrega notable en PS Vita, este survival horror de marcada carácter nipón regresará con una secuela más ambiciosa. La base permanecerá intacta: explorar escenarios en perspectiva isométrica (a veces lateral) alumbrando con nuestra linterna y esquivando los espíritus que nos acechan. Eso sí, en esta ocasión habrá dos heroínas, que explorarán por separado hasta encontrarse.



Yui y Haru serán las heroínas del juego. Exploran la ciudad por separado, pero lo que haga una puede influir en la otra.

Los creadores de *God Eater* regresarán con un RPG de acción que beberá de sagas como *Dark Souls*.

CODE VEIN | PS4 | BANDAI NAMCO | 2018

Sedientos de rol y sangre

Los creadores de la saga *God Eater* nos deleitarán, el año que viene, con un nuevo RPG de acción que seguirá los pasos del exitoso *Dark Souls*. El argumento del juego nos llevará hasta un futuro no muy lejano. La Tierra, tal y como la conocíamos, se ha venido abajo. Los rascacielos ya no son más que tumbas repletas de cadáveres humanos. En mitad de toda esta destrucción, unos pocos supervivientes se han agrupado en torno a Vein, una misteriosa ciudad. Para sobrevivir contaremos con unos cuantos poderes, pero, a cambio, tendremos que "donar" nuestros recuerdos y saciar nuestra infinita sed de sangre. Nuestros enemigos serán Los Perdidos, aquellos que han perdido toda su humanidad y vagan en busca de sangre. Nosotros nos pondremos en la piel de un renacido que irá equipado con espadas, garras y sus poderes vampíricos, y que podrá reclutar a uno de los muchos habitantes de Vein para que le acompañe en sus aventuras. El estilo de los combates recuerda mucho, por lo que hemos podido ver hasta ahora, al de la saga *Dark Souls* o *Bloodborne*, con importancia del tempo, los esquives y batallas realmente exigentes.

Nuestro héroe podrá reclutar a uno de los pocos supervivientes de la humanidad para que le ayude.

El estilo gráfico se asemeja al de las obras de From Software, aunque *Code Vein* será más anime.

EN POCAS PALABRAS

» FECHA YA CONFIRMADA

EL LEGADO YA NO ESTÁ PERDIDO

Pocos días después de cerrar el número anterior, **Sony** desveló la fecha de salida de ***Uncharted: El Legado Perdido.*** Será el 23 de agosto cuando llegue la aventura de acción **protagonizada por Chloe Frazer y Nadine Ross** (y en la que no aparecerá Nathan Drake). **Saldrá en formato físico por 39,99 €.**

» SALE EL 30 DE AGOSTO

GOLF PARA TODOS LOS PÚBLICOS

La mítica franquicia de Sony ***Everybody´s Golf*** **cumple 20 añazos** y este **30 de agosto** vamos a celebrarlo a lo grande con su mejor entrega, que aunará el **clásico control de la saga** con novedades, como poder realizar **otras actividades como pescar,** hacer carreras de carritos y **buscar tesoros en un mundo abierto.** Además, pondrá mucho énfasis en los **piques online.**



» ¿EN EL LEJANO OESTE?

EL BUENO, EL FEO Y EL NUEVO *FAR CRY*

En el momento de cerrar este número saltaba el rumor de que el nuevo ***Far Cry*** estaría ambientado **en el lejano Oeste y saldría en septiembre**, poco antes de ***Red Dead Redepmtion 2.*** De confirmarse, nos quitamos el sombrero ante la valentía de **Ubisoft.**

» LLEGARÁ ESTE AÑO

KNACK 2 ESTÁ VIVO Y COLEANDO

La secuela de uno de los juegos que acompañó el lanzamiento de **PS4** (firmado por el gran **Mark Cerny**) va viento en popa. Será otra aventura de acción y plataformas pero más enfocado **hacia el cooperativo** y con un **árbol de habilidades con 30 opciones para personalizar.**



» EN MARKETING

NUEVO MASTER DE PS TALENTS

Sony pone en marcha, junto a la **Universidad Complutense** de Madrid, el **Máster PS Talents en Marketing, Comunicación y Gestión de Videojuegos** con el objetivo de dotar al estudiante de conocimientos especializados para abordar con éxito la **comercialización** de un videojuego. Toda la info en **http://voxelschool.com/masters**

» ¿LO NUEVO DE TT GAMES?

LEGO GUARDIANES DE LA GALAXIA

Tras *LEGO Worlds,* y aunque siguen dando apoyo a *Dimensions*, se rumorea que el próximo juego de **TT Games de LEGO** estaría protagonizado por los **Guardianes de la Galaxia.**



» EN SU EDICIÓN LEYENDA

SHAQ MACHACA EL ARO DE NBA 2K18

La portada de la Edición Leyenda de ***NBA 2K18*** estará dedicada a ***Shaquille O'Neal.*** Tanto si eliges la versión física como la descarga digital de esta edición, encontrarás **abundante material sobre el inolvidable "34" de los Lakers.** El **15 de septiembre** Shaq romperá el tablero de **tu PS4 (y PS3)** en lo que promete ser otro grandioso simulador de basket.

» TAMBIÉN EN FÍSICO

INDIES ESPAÑOLES EN BLU-RAY

Fiel a su política de apoyo al desarrollo local, **PlayStation España**, en colaboración con **GAME**, edita en formato físico sólo en nuestro país, los juegos que se desarrollan con el apoyo de la compañía. Los últimos en llegar a las estanterías son ***Baboon!*** (Relevo Games) y, próximamente, ***Way of Redemption*** (Pixel Cream).



¿QUÉ PASA CON...?

... los análisis de *RiME* e *Injustice 2*?

Aunque por fechas deberíamos haber publicado en este número los análisis de estos dos esperados juegos, sus respectivas editoras no nos los facilitaron a tiempo para poder incluirlos, así que los tendréis sin falta el mes que viene.

... la beta de *Raiders of the Broken Planet*?

El nuevo proyecto del estudio madrileño Mercury Steam, que como sabéis será un juego de acción enfocado hacia el multijugador pero con un importante componente "asimétrico", calentó motores recientemente con una beta. Aunque aún no sabemos la fecha exacta, no debería faltar mucho para su lanzamiento.



... el E3 de 2017?

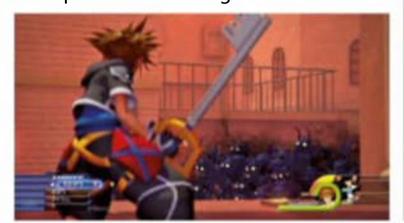
Pues que se celebrará en Los Ángeles entre el 13 y el 15 de junio. Sony celebrará su conferencia, en la que nos mostrará sus "armas" de cara a los próximos meses el 12 de junio a las 18 h (que aquí en España serán las 3 de la madrugada). Tendréis que trasnochar si queréis descubrir "en directo" todas las novedades.

... *Dynasty Warriors 9*?

Para cuando leáis esto, Omega Force ya habrá presentado oficialmente *Dynasty Warriors 9*, la nueva entrega de su musou que se ambientará en un enorme mundo abierto que pretende recrear toda China. Permitirá manejar a más de 80 personajes.

... *Kingdom Hearts III* y el "remake" de *FFVII*?

Pues que ninguno de estos esperados juegos de rol saldrán en 2017. No es que tuviésemos muchas esperanzas de ello (de hecho, no teníamos ninguna) pero Square Enix lo ha confirmado, por si acaso. Esperamos saber algo más en el E3.





Las batallas online para 40 jugadores tendrán lugar en todas las épocas (precuelas, trilogía clásica y la vigente). Como novedad, también habrá batallas en el espacio.



STAR WARS BATTLEFRONT II | PS4 | EA GAMES | SHOOTER | 17 DE NOVIEMBRE

Que la Fuerza te acompañe, también en el Lado Oscuro

Un mes antes del estreno del "Episodio VIII" recibiremos el juego de "Star Wars" más ambicioso hasta la fecha en todos los sentidos.

La saga galáctica por excelencia (lo sentimos por los trekkies) cumple este año su 40ª aniversario y, para celebrarlo, no solo tendremos en diciembre el estreno de "Los Últimos Jedi", sino que un mes antes, el 17 de noviembre, EA tiene previsto lanzar *Star Wars Battlefront II*, un shooter que promete dejar pequeño a su antecesor en todos los sentidos. Para empezar, porque a diferencia del primero, éste sí ofrecerá una Campaña para un solo jugador. Y no será una Campaña "de relleno" precisamente, ya que planteará un historia de lo más interesante que además pasará a formar parte del canon de la saga galáctica. Esta Campaña tendrá lugar en el lapso de tiempo que hay entre "El Retorno del Jedi" y "El Despertar de la Fuerza" (unos 30 años), arrojando algo de luz sobre este periodo tan poco conocido. Estará protagonizada por Iden Versio, comandante del Escuadrón Inferno, un comando de élite imperial que se encuentra luchando contra las tropas rebeldes en la batalla de Endor. Desde allí contemplan atónitos la destrucción de la segunda Estrella de la Muerte y así arranca una historia "de venganza, traición y redención" firmada por Walt Williams, guionista del recordado *Spec Ops: The Line* de PS3 (uno de los juegos bélicos con mejor trama de fondo). Y lo mejor de todo es que se podrá jugar en cooperativo junto a otro amigo, tanto online como a pantalla partida.

Además, el multijugador mejorará notablemente lo visto en el primero, con novedades como batallas en el espacio. Habrá cuatro clases de soldado (oficial, soldado de asalto, soldado pesado y especialista) y cada una tendrá a su vez ramas o categorías diferentes y un sistema de progresión para personalizar aún más nuestro estilo de juego y apariencia. Y también podremos manejar a héroes y villanos tan dispares como Kylo Ren, Yoda, Darth Maul o Rey. Y es que ofrecerá batallas en TODAS las épocas, lo que también se reflejará en la gran variedad de escenarios, como la base Starkiller, Yavin IV, Mos Eisley, Takodana o Endor, entre otros. Si eres fan de Star Wars y no estás babeando fuerte a estas alturas... a lo mejor no eres tan fan.



La comandante imperial Iden Versio, a la que da vida la actriz Janina Gavankar ("True Blood") será la protagonista de la Campaña que se desarrollará entre los episodios VI y VII.

Batallas online en todas las épocas y una sorprendente Campaña individual serán los pilares de este shooter.

Otros juegos de Star Wars ya en PS4

Con casi 4 años ya en el mercado, y siendo la consola más popular en la actualidad con 60 millones de máquinas distribuidas, PS4 no iba a ser ajena al "renacer" de Star Wars que tuvo lugar a partir del estreno de "El Despertar de la Fuerza" o, más exactamente, desde que Disney compró Lucasfilm con la firme intención de explotar la saga galáctica. Ahí van algunos de sus juegos:

Star Wars Battlefront fue lanzado en 2015. Le pesó no incluir Campaña para un jugador.

LEGO Star Wars El Despertar de la Fuerza repasó la peli y mucho más en clave de LEGO.

Disney Infinity 3.0 estaba dedicado a Star Wars pero Disney no continuará con él.

Bounty Hunter es un clásico de PS2 incluido en el Store para PS4. Y hay alguno más.

Super Star Wars es un clásico de Super Nintendo que también está en PS Store.



Podrás llegar a competir en la final de Gamergy de Junio participando en los PS Plus Challenges de PlayStation League.

Habrá muchos Torneos y tendrás muchas opciones de fecha y hora para jugar.

Los distintos tipos de competición se adaptan a tu tiempo. Puedes optar desde jugar rápidos Duelos a tratar de alcanzar el mejor puesto en un ranking mensual...

LA PLATAFORMA DE **E-SPORTS DE PS4** RENUEVA

¡LIGA OFICIAL PLAYSTAT PLAYSTATION



Tres años después de su lanzamiento, la plataforma de eSports de PS4 recibe un cambio de radical para mejorar la experiencia de sus miles de jugadores.

L Liga Oficial PlayStation recibe una completa actualización que empieza con cambio de nombre y de logo y que continúa con una profunda remodelación que la convierte en una plataforma de eSports más atractiva y más accesible con el objetivo de dar cabida al creciente número de jugadores que acoge. La Liga de Videojuegos Profesional (LVP) y PlayStation España se han unido para que la experiencia de juego sea mejor que nunca y para acercar a los usuarios un montón de novedades, desde nuevas competiciones a un innovador sistema de gamificación que nos otorgará premios directos. Además, PlayStation League se desarrollará ahora en un entorno más intuitivo y fácil de usar. De hecho, la web de PlayStation League ahora se adapta a las pantallas de los teléfonos móviles para que la gestión de nuestra cuenta o el acceso a nuestras estadísticas sea lo más cómoda posible y desde cualquier lugar. El nuevo diseño agiliza las competiciones y reduce los tiempos para obtener premios. Uno de los pilares principales de la nueva web es que se podrán canjear premios de forma instantánea y recibirlos en nuestro correo electrónico: dinero PSN, suscripciones a PS Plus...

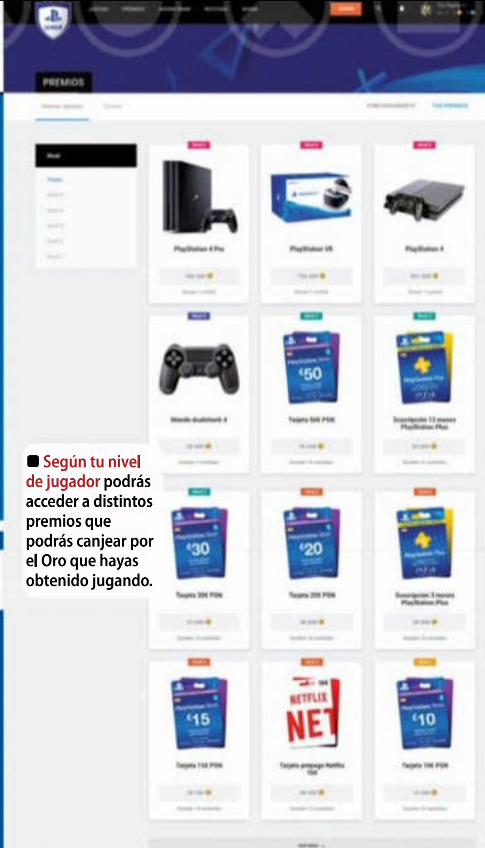
Por supuesto, su vocación de acercar los eSports a todos los jugadores se mantiene, de manera que sigue habiendo un sistema de búsqueda de rivales que tiene en cuenta nuestro nivel. Si eres de los que no tienen mucho tiempo, tranquilo, ya que ahora todo es más inmediato. El sistema de rankings es mensual, dividido en varias categorías (todas con premios) y

PRINCIPALES NOVEDADES

- **ALIANZA CON LA LVP (LIGA DE VIDEOJUEGOS PROFESIONAL).** La amplia experiencia de la LVP en la organización de competiciones online y el empuje de una gran plataforma de juego como PlayStation se unen para el lanzamiento de la nueva web..
- **SISTEMA DE GAMIFICACIÓN.** Ahora puedes ganar premios desde el minuto 1, canjeando desde la misma plataforma el oro conseguido jugando.
- **PARA JUGADORES IMPACIENTES.** Sistema de runas, con micropagos, para que los jugadores impacientes o con menos tiempo puedan acceder antes a los premios, duplicando las recompensas de oro y experiencia conseguidas jugando.
- **PREMIOS INSTANTÁNEOS.** Si canjeas tu oro por premios digitales (dinero PSN, por ejemplo), te llegarán al instante a tu buzón de correo electrónico.
- **INTERFAZ MÁS INTUITIVA.** Fácil de usar y adaptada a la pantalla de dispositivos móviles, para que puedas estar al tanto de todo en cualquier parte.
- **ADAPTADO A TODO TIPO DE JUGADORES.** Partidas rápidas, duelos, ranking mensual… Para jugadores ocasionales y con poco tiempo. PlayStation Plus Challenge, Superliga Orange, Domino's Season Challenges… Torneos para los jugadores más pro.



Hay un Domino's Challenges en cada estación del año y nos permiten ganar jugosos premios... ¡Pizzas gratis incluidas!



Según tu nivel de jugador podrás acceder a distintos premios que podrás canjear por el Oro que hayas obtenido jugando.

ÚNETE EN:
LIGAPLAYSTATION.COM

...ION ES AHORA LEAGUE!

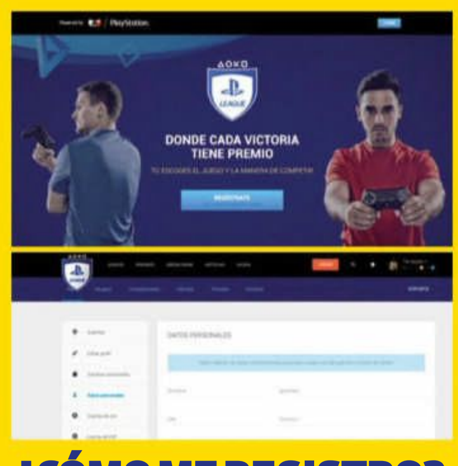
hay "Torneos", competiciones diarias muy dinámicas, con eliminaciones directas. También se incorporan los Duelos, que son enfrentamientos en los que los jugadores podrán apostar "Oro", una nueva moneda virtual que ganamos jugando y que podremos canjear en sorteos y premios directos en la propia plataforma. Al competir también ganamos experiencia para subir de nivel (habrá cinco niveles que se resetean mensualmente), que nos permitirá desbloquear nuevos premios y acceder a sorteos. ¿Que crees que no te va a dar tiempo? Pues siempre puedes recurrir a otra de las grandes novedades: las Runas. A diferencia del Oro, las Runas sí se compran con dinero real (hay paquetes desde 1,20 €) y nos dan acceso a potenciadores para multiplicar nuestras recompensas de oro y experiencia.
Por otro lado, también se estrena el Arena Rank, donde se premiará a los mejores competidores, que podrán ver claramente su posición y sus recompensas. Y no te preocupes si no eres un auténtico fiera, ya que una de las cosas que premiará Arena Rank será tu nivel de actividad. Es decir, si juegas mucho, aunque ganes menos de lo que te gustaría, tienes muchas opciones de escalar.

Los jugadores más "pro" seguirán teniendo competiciones con mecánicas más complejas y recompensas más jugosas (desde viajes a premios en metálico), como el circuito PlayStation Plus Challenge (ahora hay una competición con 9.000 € en juego). Además, PlayStation League también integrará los torneos de *Call of Duty: Infinity Warfare* que dan acceso a la Superliga Orange, la máxima competición nacional del juego de Activision. En el circuito también se integran las Orange Cups o los Domino's Season Challenges.
En definitiva, la nueva PlayStation League merece que la pruebes. Registrarse es gratis y muy fácil. Puedes optar a premios directos sea cual sea tu nivel de actividad, encontrarás interesantes sorteos y podrás participar en eventos realmente atractivos del circuito de eSports. ¿No estás deseando conocer la nueva PlayStation League?

¿QUÉ SON LAS RUNAS?

50	
100	
500	
1.000	

EN PLAYSTATION LEAGUE PODEMOS ACCEDER A UN MONTÓN DE PREMIOS que se pagan con Oro. Y para ganar Oro no nos queda otra que jugar y jugar. Cuando más juguemos y más ganemos, más oro obtendremos. Eso sí, si tú tienes poco tiempo para jugar te queda otra opción: las Runas. Puedes comprar paquetes de Runas con dinero real y estas runas multiplicarán por dos las recompensas de Oro y Experiencia que obtengas jugando.



¿CÓMO ME REGISTRO?

- **ENTRA** en **www.ligaplaystation.com** y pincha en registrarte. Como siempre, es totalmente gratis.
- **RELLENA** un sencillo formulario con tu Nick, email y contraseña (debes ser mayor de 14 años).
- **CUENTA PSN.** Una vez creada la cuenta, sólo tienes que loguearte y, después, pinchando en "Cuentas de juego", puedes añadir tu cuenta PSN.
- **DESDE LA PÁGINA PRINCIPAL** podrás ver y editar tu perfil y consultar equipos, las competiciones y partidos en los que has participado, los premios y el historial.
- **JUGAR.** Ya puedes jugar en cualquier competición. Pincha en "Jugar", elige el juego del listado que aparecerá, selecciona un tipo (torneo, duelos, ranking…) e inscríbete. Ya podrás competir en el juego elegido.
- **LOS JUEGOS.** Actualmente podemos competir en estos juegos: *COD Infinite Warfare, FIFA 17, FUT, PES 2017, Uncharted 4, Rocket league, NBA 2K17 y Street Fighter V.*
- **LOS PREMIOS.** Para recibirlos, debes rellenar en tu perfil tus datos reales. Ten en cuenta que muchas recompensas llegarán directamente a tu email, así que usa el bueno…





ENTREVISTA A...
RAÚL RUBIO
CEO DE TEQUILA WORKS

"Un día nos preguntamos qué queríamos decirle al mundo"

Charlamos con Raúl Rubio, fundador de Tequila Works, un estudio que es referencia a nivel nacional y quienes están desarrollando el juego español más esperado de los últimos años: *RiME*.

¿Cómo y por qué surgió Tequila Works?
Tequila surgió con la vocación de hacer "cosas con gusto". Nos solemos denominar como un "boutique studio", un estudio pequeño, a propósito, que surge antes de que existieran conceptos como "indie". Veníamos de estudios triple A y el concepto que teníamos era que las compañías de videojuegos eran algo grande. No queríamos ser así, ni convertirnos en una cadena de montaje. Con la experiencia que teníamos, el objetivo era volver a empezar y hacer algo de lo que nos sintiéramos orgullosos. Amamos los juegos y queríamos hacer estos juegos, experiencias profundas.

¿Y el nombre de Tequila?
Te podría decir que porque somos unos borrachos, que probablemente sea verdad. Teníamos una lista de 200 nombres, pero casi todos estaban registrados. Tequila es un nombre que la gente recuerda, es fonéticamente igual en todos los idiomas. Además, nos define a la perfección, ya que un tequila es algo pequeño, pero potente.

Fuiste uno de los fundadores de Mercury Steam, un estudio que crea grandes producciones. Por lo que cuentas… ¿fue Tequila una respuesta a Mercury?
Mercury es un estudio que hace juegos grandes, lo que supone muchas cosas, como trabajar en propias IP o en juegos por encargo. Cuando me marché de Mercury, por diferencias creativas, la idea de Tequila no era hacer lo contrario de Mercury, sino crear juegos de calidad en un formato más pequeño. Nacimos cuando todo era incierto. Steam funcionaba, pero Xbox Live estaba empezando, PSN no existía… Pero teníamos el objetivo de crear un estudio en el que todos los miembros tengan acceso a toda la información en todo momento. Queremos que todos en Tequila tengan una visión global del proyecto para poder reaccionar como un equipo. Mezclamos la experiencia con el talento y el potencial. Esa mezcla es la que produce la magia. Lo más importante es que tratamos a la gente como… gente, no como un número en una cadena de producción.

Vale, Tequila no nació para hacer superproducciones, pero... ¿*RiME* es el AAA español?
Vale, te contaré el problema. Siempre queremos hacer juegos pequeños, pero se nos van de las manos. *Deadlight* se nos fue. *RiME* ya sabes… *The Sexy Brutale* sí es pequeño, para nuestros estándares. Al final, lo que nos importa es hacer un buen juego. A la gente lo que le importa es la calidad, no que el juego haya costado 100 millones.

Hablando de emociones. ¿Cómo te tomas la crítica, buena y mala, de prensa y jugadores?
Durante el desarrollo tenemos que blindarnos porque la gente está muy sensible. Nos dejamos la piel y cualquier cosa nos puede destruir. Que te deje la novia, que te roben el coche o que alguien en internet te joda en 10 minutos el trabajo de tu vida. La crítica... depende. En la review de Polygon de *Deadlight* nos pusieron un 6 o un 7, la nota es lo de menos, pero nos interesaba que habían dado en el clavo en todo. La crítica es necesaria y necesitamos que alguien nos mantenga los pies en el suelo. Obviamente, hay una gran diferencia entre la crítica profesional y que venga alguien en Steam y nos diga "he jugado 180 horas y me parece una mierda". ¿Has necesitado 180 horas para darte cuenta de eso? Hay una diferencia abismal entre la crítica constructiva y la destructiva. Pero bueno, la naturaleza humana es muy destructiva. Respondiendo brevemente: vivimos con ello, es como la piratería o que nos deseen que muramos de cáncer por el desarrollo de *RiME* (algo que nos ha pasado). Al final, las piedras rompen huesos, pero las palabras, afortunadamente, no.

> **"Si queremos ser autores, tenemos que plasmar nuestra visión creativa y no tratar de caer bien a todo el mundo, algo que se aprende en la escuela primaria. Así que... demos nuestra visión".**

Como creadores, ¿consideráis que vuestras ideas y convicciones deben plasmarse en vuestros videojuegos o dejáis eso a un lado para gustar a todo el mundo?
Ni tanto, ni tan calvo. Nos imbuimos de lo que estamos haciendo, hasta el punto de pensar como otra persona. Tienes que pensar como una mujer, como alguien de otra cultura, alguien que sufre represión religiosa o como un erizo azul con zapatillas. Al final, estás haciendo un producto para un mercado global que trata sobre emociones humanas. Para nosotros, siempre se trata de no buscar las diferencias, sino de ver lo que los humanos tienen en común: las emociones.

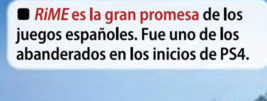
¿Y cómo afrontáis un desarrollo tan largo como el de *RiME*?
Con mucho dolor.

Y quién tuvo la idea de presentarlo tan pronto ¿Fuisteis vosotros, Sony…?
Fue de Sony, pero estuvimos totalmente de



Fue fundado en 2009 por antiguos empleados de Blizzard, Nintendo, Mercury Steam y Pyro. Eran veteranos y llegaron para cambiarlo todo.


■ *Deadlight* no es un juego de zombis normal y corriente, sino una experiencia íntima y desgarradora.


■ *RiME* es la gran promesa de los juegos españoles. Fue uno de los abanderados en los inicios de PS4.


■ *The Sexy Brutale* demuestra que en el departamento de arte de Tequila hay mucho talento.

EL PICANTE DE LA INDUSTRIA. Tequila Works nació con el objetivo de crear videojuegos diferentes y, tres años después de la fundación del estudio, *Deadlight* vio la luz. Fue una aventura que triunfó debido a su jugabilidad, estética y, sobre todo, su historia desgarradora. Poco después anunciaron *RiME*, el juego que, tras más de tres años de desarrollo, llegará el 26 de mayo a PS4 para deleitarnos con sus paisajes y sus mecánicas de aventura y exploración. Además, acaban de lanzar *The Sexy Brutale*, una aventura en la que debemos evitar asesinatos jugando con el tiempo, que no sólo es divertido, sino que tiene un arte impresionante. Como veis, todas son propuestas muy diferentes unas de otras, el sello de identidad del estudio.

¿EL FUTURO DE TEQUILA? Se sabe que están trabajando en *The Invisible Hours*, un juego de misterio para realidad virtual en el que estaremos atrapados en una casa con otras personas y tendremos que descubrir cuál de ellas ha asesinado a Nicola Tesla. Más allá de este juego, seguro que tienen más ases guardados bajo la manga.

acuerdo. Nos pudo la emoción, ya que queríamos que el mundo supiera qué estábamos haciendo. Fue una etapa de nuevas consolas y se presentaron muchos juegos que eran prototipos. Muchísimos se cancelaron. Teníamos el juego rulando, cogimos partes y montamos un tráiler. ¿Por qué guardamos silencio durante dos años? Lo primero es que estábamos trabajando. Lo segundo es que la cagamos enseñándolo tan pronto. Por eso tomamos la decisión de que la próxima vez que lo mostráramos, se pudiera jugar. Y así fue. También depende de los costes. No podemos permitirnos hacer una demo. Naughty Dog puede permitirse trabajar en una demo durante tres meses para mostrarla en el E3. Una demo así es una fase cogida por alfileres que se rompe si te sales de la línea. Por detrás todo es de cartón, es un producto de usar y tirar en una feria. No nos lo podemos permitir como estudio indie.

Vamos con las polémicas. Surgió el rumor de que aquel tráiler de Gamescom era un vídeo por ordenador…

Falso, te lo aseguro por mis huevos. Era juego en tiempo real grabado en Unreal. Era PC, lógicamente, ya que no teníamos kits de desarrollo de PS4. Además, la gente dice "jaja, es CG". ¿Pero tú sabes lo que cuesta hacer un vídeo así? Es una maldita película de animación, es carísimo. Además, como compañía, queremos mostrar nuestro juego. El juego era así. No queremos ver películas, sino juegos. Categóricamente: era tiempo real. Además, era algo cutre, ya que grabamos con un tío moviendo el personaje y otro moviendo la cámara y quedaba raro. Era tiempo real, ahora juegas eso y todo está ahí. Hay cosas que me hacen mucha gracia, ya que sigue habiendo gente que dice "esto es humo y espejos, es de mentira". ¿Qué quieres, que vaya a tu casa a regalarte una copia?

Y otro rumor muy fuerte…

El de ¡¡CANCELADO!!

No, otro. Cuando recuperasteis la IP, se dijo que vinieron señores de negro a quitaros los kits de PS4…

También es mentira. Cuando recuperamos los derechos pasamos de ser una "first" de Sony, a ser una "third" de Sony. Por eso, los kits volvieron a Sony para que ellos los volvieran a mandar con un contrato diferente. Por cierto, no vino Sony a por los kits, los mandamos nosotros. Que haya gente paranoica con gorros de metal es otra cosa. Cuando recuperamos la IP, terminamos de forma amistosa con Sony. Si no, no habríamos desarrollado *The Sexy Brutale* aquí para PS4. La propia versión de *RiME* que estamos desarrollando en el estudio es la de PS4 y PS4 Pro.
Hubo otro tío que decía ser el amigo de un excomponente de Tequila. Afirmaba que conocía el estudio y a la gente de Tequila y se creía un "insider" de la industria, o algo así. Al final, todos los que saben cómo funciona esto te dirán cómo son las relaciones con las propietarias de los kits de desarrollo.
También se dijo que el productor, que está en Inglaterra, venía cada mes. Lo decían como algo malo. Es el productor, tiene que hacer eso y es perfectamente normal.

Una vez resuelto esto, vamos con el futuro. ¿Se le está yendo la cabeza a la industria con producciones tan caras?

Hace poco pensaba sobre esto. Las franquicias "cuatro A" son cada vez más caras por varios motivos. Si hay una secuela de un *Modern Warfare*, por ejemplo, es porque el primero ha vendido. Por tanto, la filosofía es la de más y mejor. Los costes de producción siguen subiendo, pero el coste del juego no. ¿Es sostenible a la larga? Yo creo que no. Ya pasó en Hollywood. Los costes se dispararon, con *Avatar*, por ejemplo, pero no hemos vuelto a ver producciones tan caras. Puedes decirme que hay pelis caras como las de Marvel o Star Wars, pero esas dos marcas son franquicias con ropa, juguetes, cómics, juegos... Cuando te enfrentas a esto, pueden pasar dos cosas: que te caigas con todo el equipo o que sigas teniendo éxito. Subir el precio de los juegos no es una solución. En Tequila es al revés, los nuestros salen a 20 o 30 pavos. Es una decisión consciente de ofrecer juegos de calidad muy concentrados. Poco tiempo, pero intenso. *Red Dead Redemption* es el mejor juego que nunca me he acabado, o *GTA IV* y *V*, porque hay tantas cosas… No sé cuándo explotará, pero la línea roja que había entre los indie y las superproducciones está engordando. De hecho, muchos autores, como Ken Levine, se están pasando a los indie porque, aunque la idea es más arriesgada, la inversión es menos arriesgada.

Y, para terminar, ¿qué juego no haríais nunca?

Uno de fútbol, tajantemente. Vemos un juego de deporte más como un logro técnico a la hora de representar algo real, que como un juego. Sobre otros géneros… no sabría decirte. Sería más fácil decirte lo que haríamos que lo que no. Al final, queremos contar historias, reflejar nuestra visión en el juego y despertar emociones en los jugadores. Eso es lo que intentamos conseguir con cada nuevo juego. ◘



Borja Abadie
@BorjaAbadie

Que no hablen de mí, aunque sea bien

Bethesda ha encabezado, desde el lanzamiento de *DOOM* y *Dishonored 2*, un nuevo modo de lidiar con los análisis de la crítica. Básicamente, se trata de entregar las copias de review (las que utilizamos en la prensa para preparar los análisis) unas horas antes del lanzamiento del propio juego. La compañía puso dos excusas principales en su día. Por un lado dijo que *DOOM* había sido un éxito de ventas y de crítica al haberlo entregado un día antes y por el otro que quiere que todo el mundo experimente sus juegos al mismo tiempo.

La explicación no podría ser más absurda, por mucho que se disfrace de acto noble. Decir que el éxito de *DOOM* se debió a que entregaron las copias de review unas horas antes de lanzar el juego es ridículo. El shooter fue un éxito de público y crítica simplemente porque es un gran juego, punto. La otra motivación, el que quieren que todos disfrutemos del juego la mismo tiempo parece casi el acto de bondad de un caballero medieval, pero en verdad resulta quijotesco. Seguro que vende mucho entre cierto sector de aficionados, que señalan a la prensa como el mal de males de la industria, pero la realidad es que la prensa es lo único que separa a los usuarios de las calculadas estrategias de marketing de las compañías de videojuegos. Lo que esta compañías quieren (ya que a Bethesda se le han sumado otras como 2K, por ejemplo) es simplemente que nadie hable mal de sus juegos antes de haberlos vendido. Suena duro, pero es así. Esta industria es un negocio y parece que algunas compañías han decidido tomar las riendas de la prensa.

SONARÁ PRETENCIOSO, PERO LA PRENSA ES LO ÚNICO QUE SEPARA A LOS USUARIOS DE LAS ESTRATEGIAS DE MARKETING DE ALGUNAS COMPAÑÍAS.

La inmensa mayoría de las ventas de un juego se concentran en las primeras semanas. Por eso, las compañías han decidido otorgar todo tipo de recompensas a los usuarios que compran sus productos el mismo día de lanzamiento, o incluso antes. Las ediciones de prereserva o los accesos anticipados a betas son sólo algunas de las estrategias que algunas empresas están usando. Se trata de crear todo el "hype" posible de un juego antes de que llegue al mercado, para que los usuarios se lancen a reservarlo o acudan en masa a las tiendas el mismo día en el que se ponga a la venta. ¿Qué se consigue con esto? Pues muy fácil: vender miles y miles de copias antes de que nadie haya podido probar el juego y haberlo criticado, para bien o para mal. Un caso muy sonado fue el de *Mafia III* que, con la opinión de algunos "influencers" y, sobre todo, unos tráilers realmente buenos, consiguió vender como churros un juego que, pasado este "hype" inicial, todos coincidimos (prensa y usuarios) en calificar de mediocre. Analizar un juego, pese a no ser una ciencia muy complicada, requiere de una buena cantidad de tiempo. Si nos dan un día para hacer una review, y en los medios online todos se matan por salir cuanto antes y aprovechar el tirón de un determinado juego, ya os podéis imaginar la calidad que tendrán muchos de esos análisis. Además, permitir que la prensa juegue y publique sus análisis antes de que se pongan a la venta los juegos es algo bueno para la propia compañía. ¿Qué venderían juegos como *NieR: Automata* si no hubiesen sido tan bien recibidos por la crítica y sólo nos enseñasen gameplays? Pues mucho menos, sobre todo al principio. Pero, claro, para eso tu juego tiene que ser bueno y así no tendrás tanto miedo a lo que puedan decir de él.

Podría entender esta política en algunos casos, como los juegos enfocados al online, que deberían ser analizados cuando puedan ser jugados por todos los usuarios, como *Destiny*, por ejemplo. Pero insisto, lo que algunas compañías quieren es controlar qué se dice y cuándo se dice algo sobre sus juegos para evitar las críticas negativas y asegurarse las ventas. No hay más. Para mí es algo intolerable, pues no sucede en ninguna otra industria cultural (cine, música, literatura...) y nos estamos dejando manipular. Nuestras ansias por publicar online cuanto antes o por llevar determinado juego en este número de la revista también nos hace partícipes de estas estrategias. Y lo digo yo, que he hecho el análisis de *DOOM*, *Dishonored 2* y que este mes me toca también el de *Prey*.

La misma vieja guerra de siempre

Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Si hay un tema sobre el que me gusta leer, y al que vuelvo todos los años, ése es la II Guerra Mundial. Con las desclasificaciones de nuevos documentos siguen apareciendo historias, datos y barbaridades capaces de encoger el corazón más duro y que alimentan nuevos libros sobre la materia. Desde los diarios y cartas de dirigentes nazis, a pormenorizados relatos como "HhhH" (de 2013), que narra el triste final de dos paracaidistas que murieron tras intentar acabar con el segundo de Himler, la mano derecha de Hitler y artífice de la llamada "solución final".

Esta riqueza documental contrasta con la pobreza de miras que suele ir asociada a cualquier recreación, en forma de videojuego para consola, de la II Guerra Mundial. Una sensación que se ha ahondado aún más tras ver el trailer de presentación de *Call of Duty WWII*. Para alguien que se ha jugado la mayoría de juegos bélicos en primera persona basados en este conflicto, me produce bastante pena que uno de los principales reclamos de su puesta de largo haya sido el desembarco de Normandía, algo que ya recreó 2015, Inc con suma destreza hace 15 años en *Medal of Honor: Allied Assault* de PC. Un estudio del que, curiosamente, salieron escopetados Vince Zampella, Jason West y Grant Collier para fundar Infinity Ward, los creadores de *Call of Duty*.

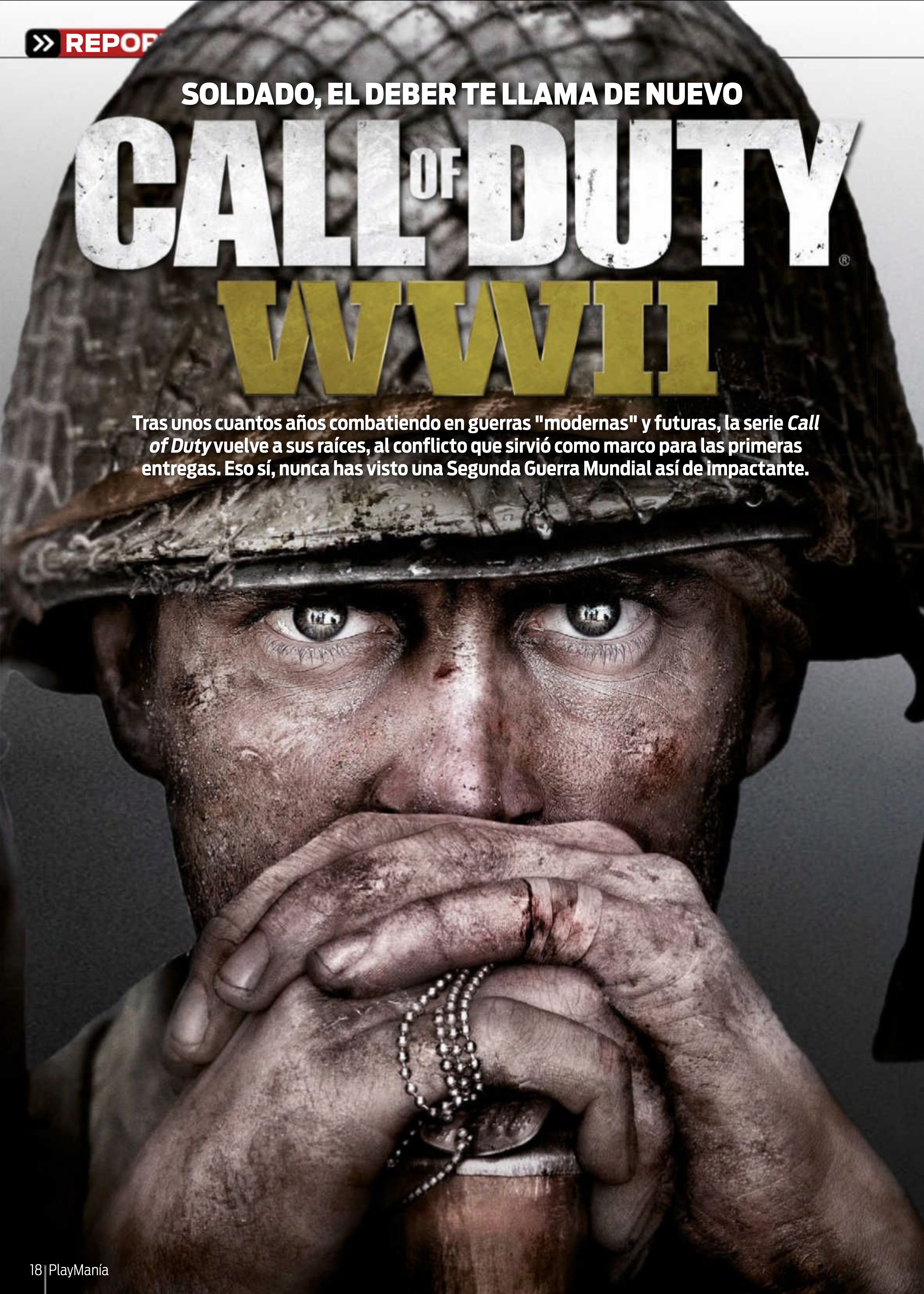
Que volvamos a seguir la historia desde la perspectiva de las unidades de infantería americanas que reconquistaron Europa, con la salvedad de alguna misión "extra" protagonizada por un espía francés, no deja de parecerme una oportunidad perdida para reflejar la profundidad y complejidad de este conflicto. Entiendo que un juego bélico tiene que ofrecernos el "pim-pam-pum" y la espectacularidad que el gran público reclama. Que no deja de ser un producto comercial y eso es lo que vende. Hasta ahí bien.

Pero ¿qué es lo que nos van a ofrecer? ¿Otra vez la recreación de las principales batallas, como las Árdenas, Kursk, operación Market Garden o Stalingrado? ¿La defensa de la Plaza Roja por parte del ejército ruso? ¿O eso se lo guardan para futuras entregas, como el frente del Pacífico? A dónde quiero llegar es que, entre *Medal of Honor* y *Call of Duty*, los principales escenarios del conflicto ya han sido recreados, y casi siempre con acierto, dentro de esta perspectiva espectacular. Incluso se van a recuperar mecánicas como la no regeneración automática de la salud, presente en los primeros *Medal of Honor*. Es como si volviéramos 15 años atrás, para volver a jugar lo que ya hemos jugado.

Y es que acabamos hartos de la II Guerra Mundial hace unos años, no sólo por la saturación de juegos que recreaban este conflicto, sino porque siempre se nos ha contado la misma historia y desde la misma perspectiva: la de los vencedores. Me hubiera gustado que, como la campaña individual de *Star Wars Battlefront II* (que explora las motivaciones de los miembros que forman el Imperio), se hubiera puesto el foco en otras historias y situaciones, desde la retirada de los soldados nazis (quienes padecieron una brutalidad igual o mayor a la que ejercieron, civiles incluidos) a personajes reales que quizá son menos conocidos, pero que fueron claves en algunas batallas.

Hay miles de historias con nombre propio que resultan apasionantes, y que siguen sin tener un reflejo en un videojuego. Como, por ejemplo, la de Douglas Bader, un piloto de la RAF (o fuerzas aéreas británicas) que perdió sus dos piernas en un accidente aéreo previo a la guerra y que aún con todo, terminó siendo líder de un escuadrón de pilotos en la II GM. Fue uno de los encargados de la defensa aérea de las islas británicas, considerado un "as" de la aviación (por derribar a más de 20 pilotos alemanes con su Spitfire) e incluso protagonizó un intento de fuga de un campo de prisioneros, una vez capturado por el ejército alemán. O la de "Jack" Churchill, soldado británico armado de forma un tanto atípica, con espada, arco y flechas. Son sólo dos ejemplos de los miles que podríamos encontrar, pero que en muchos casos reflejan el insuperable instinto de superación y supervivencia (y, porqué no, la locura) que reinó en esa oscura época. Un enfoque que suele quedar olvidado en el videojuego, pero que sin duda resultaría infinitamente más enriquecedor que volver a contarnos la misma vieja guerra de siempre.

SIEMPRE SE NOS HA CONTADO LA MISMA HISTORIA Y DESDE LA MISMA PERSPECTIVA: LA DE LOS VENCEDORES.



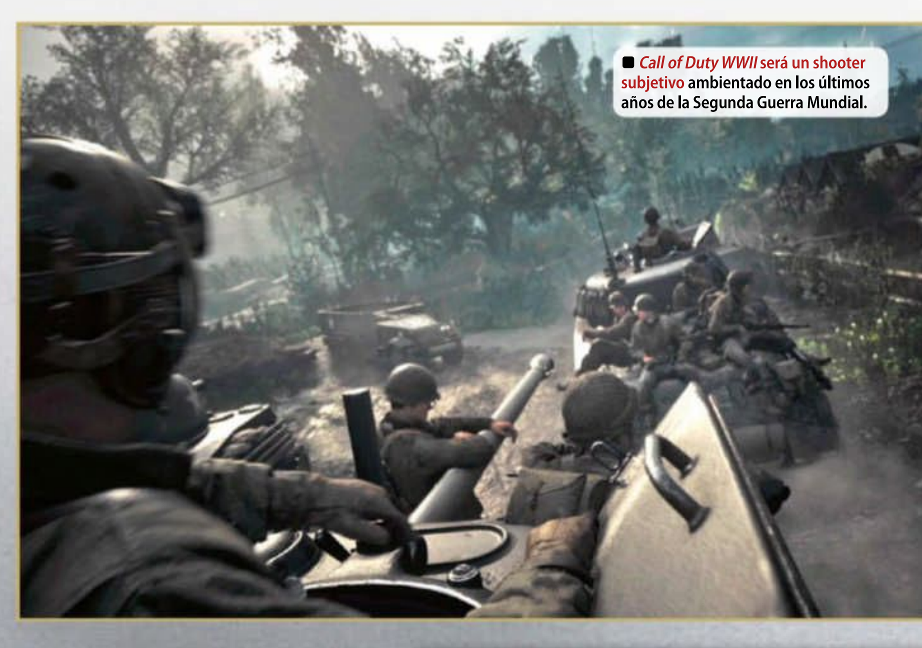
SOLDADO, EL DEBER TE LLAMA DE NUEVO

CALL OF DUTY WWII

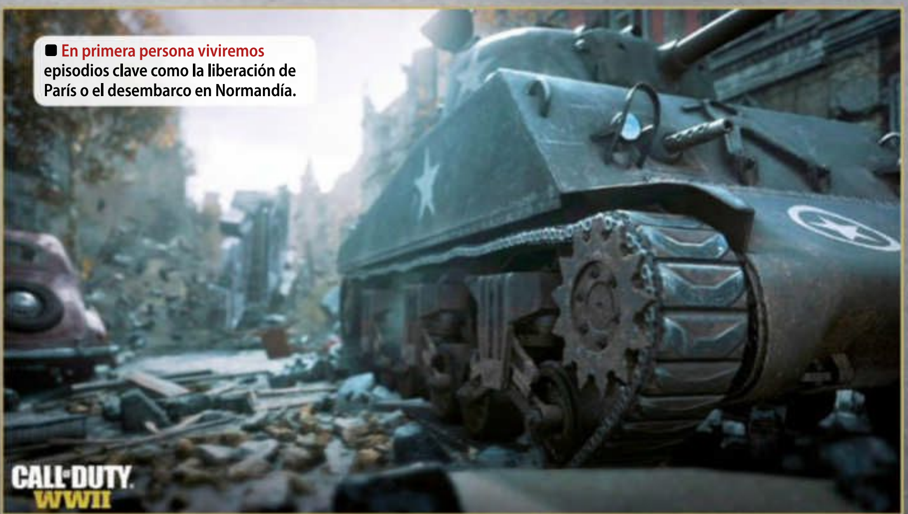
Tras unos cuantos años combatiendo en guerras "modernas" y futuras, la serie *Call of Duty* vuelve a sus raíces, al conflicto que sirvió como marco para las primeras entregas. Eso sí, nunca has visto una Segunda Guerra Mundial así de impactante.







Call of Duty WWII será un shooter subjetivo ambientado en los últimos años de la Segunda Guerra Mundial.



En primera persona viviremos episodios clave como la liberación de París o el desembarco en Normandía.

PS4 SLEDGEHAMMER GAMES/ACTIVISION SHOOT' EM UP 3 DE NOVIEMBRE

Era un secreto a voces y por fin se ha confirmado. Tras no pocas incursiones en guerras "modernas" y futuras, que han reportado a Activision jugosos beneficios año tras año (ya que su franquicia siempre es uno de los juegos más vendidos), *Call of Duty* vuelve a la Segunda Guerra Mundial, el conflicto que sirvió como marco para las primeras entregas de la saga. Una idea que, al parecer, ya tenían en la cabeza desde hace algún tiempo ya que, según declaró el CEO de Activision, Eric Hirshberg, "Cuando dimos luz verde a este juego hace tres años, sabíamos que era hora de volver a nuestras raíces". Así pues, parece que *Battlefield 1* y su ambientación en la Gran Guerra no han sido determinantes a la hora de tomar la decisión de dar este "paso atrás" en busca de reverdecer viejos laureles dentro del género bélico.

La Segunda Guerra Mundial siempre será un marco inolvidable para la parroquia PlayStation. Pero no por *Call of Duty*, sino por *Medal of Honor*, la serie de shooters de Electronic Arts. Su primera entrega para PSone, auspiciada por el mismísimo Steven Spielberg y con banda sonora del maestro Michael Giacchino, fue el primer gran shooter bélico que caló hondo en una consola y el verdadero germen de una fiebre por el género que todavía perdura. Además de dar pie a un total de 14 entregas entre 1999 y 2012, *Medal of Honor* contribuyó involuntariamente al nacimiento de *Call of Duty* que, a la postre, se convertiría en su mayor competidor y terminaría ganándole la batalla de las ventas año tras año. Y es que los diseñadores de *Medal of Honor: Allied Assault*, Jason West y Vince Zampella, con toda esa experiencia adquirida, fundaron Infinity Ward, el estudio que creó para Activision la saga *Call of Duty*.

Las primeras entregas de *Call of Duty* se ambientaron también en este conflicto bélico. La última que se localizó en la Segunda Guerra Mundial fue *World at War* para PS3, lanzado en 2008. Así pues, han pasado nueve años, tiempo en el que nos hemos "hartado" de conflictos presentes, modernos y futuros. Es hora de volver a empuñar nuestro »

LAS CLAVES

***Call of Duty WWII* supondrá una vuelta a los orígenes en más de un sentido.** El más evidente es que vuelve a la II Guerra Mundial, pero también recuperará ideas como un ritmo de juego más pausado o que la salud no se recupere sola. Eso sí, también incorporará algunas ideas modernas, como un "punto de encuentro" para los jugadores online, como la Torre de *Destiny*.



CAMPAÑA. Centrada en el frente occidental en los últimos años de la contienda (1944-45), con distintos protagonistas y una historia que promete ser emotiva.



MULTIJUGADOR ONLINE. Estará jugable por primera vez en el próximo E3 y contará con un "espacio social" llamado Cuartel General similar a la Torre de *Destiny*.



NAZIS ZOMBIS. Y también habrá un modo extra con zombis que, a diferencia de la Campaña principal, sí será cooperativo. Contará con una elaborada trama de fondo.







Como en todos los *CoD*, el multijugador online será una pieza clave, aunque sin descuidar la Campaña para un solo jugador.

fusil M1 Garand y de volver a vivir en primera persona esta terrible contienda que cambió para siempre la historia de la humanidad, pero con la potencia de las consolas actuales. Y los encargados de hacerlo posible son los chicos de Sledgehammer Games. Este estudio, propiedad de Activision, tiene ya cierta experiencia en la serie, ya que desarrollaron, junto a Infinity Ward, *Call of Duty: Modern Warfare 3* (2011) para PS3 y, ya en solitario, *Advanced Warfare* (2014), para PS3 y PS4.

***Call of Duty WWII* arrancará con un prólogo en 1940,** pero la Campaña propiamente dicha se desarrollará en los últimos años de la guerra (entre 1944 y 1945) y únicamente en Europa, en el frente occidental. Comenzará en el mismísimo desembarco de Normandía, después viviremos la liberación de París y acabaremos combatiendo contra los nazis en Alemania. Además de en el Día D, participaremos en cruentas batallas reales como la del Bosque de Hürtgen, que terminó con 60.000 bajas sumando los caídos en ambos bandos. Dicha Campaña estará protagonizada por el recluta de 19 años Ronald "Red" Daniels, de Texas. En la Primera división de infantería, nos acompañarán el soldado Zussman, el sargento Pierson (interpretado por actor Josh Duhamel, al que vimos en "Transformers") y el teniente Turner. Todos ellos formarán un grupo inseparable, aunque ya está confirmado que la Campaña no podrá jugarse en cooperativo. Será para un solo jugador y con una historia más emotiva que nunca.

Aunque sea una ambientación muy "trillada", la potencia de PS4 promete otorgarle un realismo visual inédito.

La mayor parte de la Campaña la jugaremos manejando a "Red" Daniels, aunque también controlaremos a una mujer con un papel destacado la "Résistance" francesa, que aportará otra visión del conflicto. Y no descartamos más sorpresas en este sentido. De hecho, la intención confesa de los creadores es reflejar los distintos puntos de vista, "humanizando" incluso a los soldados nazis. Durante el desa-



Manejaremos armas reales como la ametralladora Thompson, el fusil M1 Garand o este lanzallamas.





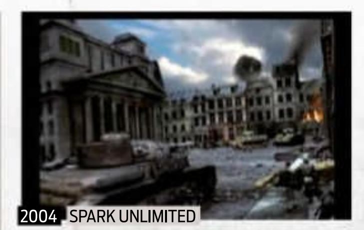
CALL OF DUTY EN LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Los orígenes de *Call of Duty* hay que buscarlos, por extraño que parezca, en *Medal of Honor*. Y es que el primer *Call of Duty* fue desarrollado por los diseñadores de *MoH: Allied Assault* que, tras terminarlo, fundaron Infinity Ward y alumbraron esta exitosa serie de shooters que tuvo unos inicios "peceros" y que, al pillarnos" en un salto generacional, tardó un poco más de la cuenta en acoplarse en la familia PlayStation. En total, y sin contar *WWII*, seis entregas de *Call of Duty* han visto la luz con la II Guerra Mundial como telón de fondo (la última en 2008). Bueno, en realidad son siete si contamos *Roads to Victory*, lanzado para PSP en 2007, pero fue un juego bastante flojo.



2003 INFINITY WARD

CALL OF DUTY. Se desarrolló para PC, aunque en 2009 llegó a PS Store para que pudiésemos disfrutarlo en PS3, con sus tres "campañas": la estadounidense, la británica y la soviética.



2004 SPARK UNLIMITED

CALL OF DUTY: FINEST HOUR. El primer *CoD* para consolas fue *Finest Hour*, que llevó sus tres campañas y su online a PS2 (en nuestra versión el online se redujo a 16 jugadores).



2005 INFINITY WARD

CALL OF DUTY 2. Lanzado para PC y, un mes más tarde, acompañando el estreno de 360. En consolas de Sony nos quedamos sin jugar sus cuatro campañas y su multijugador.



2005 TREYARCH

CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE pone su foco en la 1.ª División de Infantería del ejército de Estados Unidos. Una entrega para consolas (PS2, Xbox y Cube) lejos del *CoD2* de PC.



2006 TREYARCH

CALL OF DUTY 3 sí salió en las "nuevas" consolas y en las "viejas". Es decir, lo vimos en PS3 y PS2 . Curiosamente, esta entrega es el único *CoD* "grande" que no vio la luz en PC.



2008 TREYARCH

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR se centra en el frente del Pacífico y, aparte de su campaña (con 3 protagonistas) y su online, incluyó por primera vez el modo cooperativo Nazi Zombies.

rrollo veremos armas reales como el citado M1 Garand, las ametralladoras Thompson y MP40, el fusil Kar.98, la pistola Luger o el temido lanzallamas. También habrá combates cuerpo a cuerpo (cuchillo en ristre), resueltos mediante "quicktime events" algo más elaborados que de costumbre.

Y también podremos pilotar vehículos, tanto en la Campaña como en los modos multijugador. Ya se han visto los modelos de tanques Sherman, Tiger y Panzer, aparte de lanchas de desembarco Higgins. Pero seguro que habrá más tipos. En este sentido, esperamos escenarios más grandes y abiertos. Lo que sí sabemos es que serán altamente destruibles, por lo que no podremos estar parapetados en una misma cobertura "eternamente". Tampoco habrá regeneración "automática" de salud, todo un guiño a los shooters de antaño. Y el ritmo de juego será algo más "pausado" que en anteriores entregas, (nada de doble salto, ni correr por las paredes), algo que se trasladará al multijugador, del que se saben pocos detalles, ya que sus creadores tienen pensado mostrárnoslo durante el próximo E3, que se celebrará en Los Ángeles entre el 13 y el 15 de junio.

Lo que sí sabemos es que habrá un "espacio social", similar a la Torre de *Destiny*, llamado "cuartel general" que funcionará como lobby entre las partidas. Cada uno de los bandos, aliados y potencias del eje, tendrá su propio cuartel con sus particularidades (por ejemplo, el del bando aliado será una zona de desembarco, con zonas de intendencia y refugios). Cada cuartel podrá albergar un máximo de 48 jugadores . Todo parece indicar que volverá el sistema de rangos (de recluta a comandante) y que también regresarán los prestigios. Y, al parecer, el nivel máximo de los jugadores online será 55.

En cuanto a los modos online propiamente dichos, también tendremos que esperar a que los detallen en el E3, pero se supone que ofrecerán algún tipo de narrativa, un poco al estilo del modo Operaciones de *Battlefield 1*. De hecho, algunas fuentes afirman que habrá una modalidad llamada "War mode" que nos invitará a revivir algunas de las batallas más icónicas de la Segunda Guerra Mundial también en el multijugador. Lo bueno es que aquellos que reserven el juego podrán acceder a una beta privada multijugador antes de su lanzamiento. Y dicha beta estará disponible primero en PS4.

¿Y qué hay de loz zombis? Pues también habrá un modo zombis, que sí será cooperativo y que contará con una elaborada trama que se apoyará en la obsesión de Hitler por lo sobrenatural y se rumorea que con la Operación Barbarroja como telón de fondo. Pronto desvelarán también más detalles en este sentido. En cuanto al apartado técnico, en lo que se ha mostrado hasta ahora no hemos visto un gran salto con respecto a los últimos *Call of Duty* de PS4, aunque buscará un mayor realismo tanto en los efectos de luz como en detalles como grabar el sonido real de cada arma para usarlo en el juego. Sus distintas ediciones (Básica, Deluxe con el pase de temporada y Pro con dicho pase y otros elementos exclusivos) colmarán las expectativas de los distintos soldados.



La Campaña tendrá más de un protagonista, aunque estará centrada en el recluta "Red" Daniels, de Texas.



Podremos pilotar distintos tipos de vehículos, tanto en la Campaña como en el multijugador online.


BUGATTI
BUGATTI
16



GT Sport tendrá en el modo online su faceta clave. Será una entrega centrada en los eSports.



No habrá ciclo día-noche, pero sí que disputaremos carreras en distintas horas del día sin paso del tiempo.

LA CARRERA POR RECUPERAR LA POLE POSITION

GT SPORT

Polyphony Digital quiere retomar la cabeza de la parrilla con una entrega revolucionaria, centrada en unas carreras online que serán un campeonato más de la Federación Internacional de Automovilismo. Nosotros ya hemos jugado a la beta y os lo contamos todo sobre esta nueva entrega de la saga.

PS4 | POLYPHONY DIGITAL | VELOCIDAD | SIN CONFIRMAR

La primera entrega de la mítica saga de Polyphony Digital en PS4 promete ser la más innovadora de toda su historia. *Gran Turismo*, desde su nacimiento en 1998 en nuestra adorada PSone, siempre se ha caracterizado por varios aspectos: unos gráficos de infarto, una conducción que se aleja del estilo arcade para abrazar la simulación y un modo carrera para un jugador casi eterno. Con *Gran Turismo 4* se intentó implementar un modo online, que no pasó de la fase beta, pero que se instauró finalmente en *Gran Turismo 5*. La importancia de las carreras por Internet no ha hecho más que crecer, pero en *GT Sport* se convertirán en el núcleo central de la experiencia de juego. Habrá opciones para jugar offline, como un modo campaña, pero según Kazunori Yamauchi, será una especie de entrenamiento para el modo online.

Los eSports serán los protagonistas de esta nueva entrega. Y es que Sony ha llegado a un acuerdo con la FIA (Federación Internacional de Automovilismo) para que el juego sea una disciplina más de las que ampara el organismo. Habrá dos competiciones: la Copa de Naciones, en la que los jugadores se dividirán por países, y la Copa de Fabricantes, distribuida por marcas. Y no es pura palabrería, ya que los ganadores recibirán su merecido premio en la misma gala en la que se premia a los campeones del mundo de rallies o de la Fórmula 1, por ejemplo. Para emparejarnos con nuestros rivales, el juego utilizará un sistema de clasificación doble. Por un lado, habrá 6 niveles de progresión (E, D, C, B, A y S) en función de nuestros resultados en las carreras. Pero no sólo se premiará quedar en las primeras posiciones, ya que la limpieza con la que conduzcamos también será clave. Así, si encadenamos tramos sin chocarnos con otros rivales y sin salirnos de la pista iremos mejorando nuestra puntuación de deportividad. El resultado es la mar de interesante ya que, de este modo, el »

El interior de los coches tendrá un acabado tan espectacular y detallado como el que podéis ver.



Habrá más de 140 coches disponibles, de marcas tan conocidas como Porsche, Audi, Ferrari, Alfa Romeo, BMW...

Circuitos confirmados

A DÍA DE HOY HAY 19 UBICACIONES Y 27 RECORRIDOS planeados para el juego final. En la beta que probamos sólo había acceso a 3 de los que podéis ver aquí abajo. Habrá circuitos de otras entregas y otros que se estrenarán.

CIRCUITOS QUE REPITEN

Brands Hatch
Este circuito cuenta con montones de desniveles, cambios de rasante y está emplazado en un bello bosque británico. Fue una pista de la F1.

Nürburgring Nordschleife
Uno de los circuitos más míticos en la historia del mundo del motor, y también uno de los más difíciles, nos ofrecerá 20 km de trepidantes curvas.

Willow Springs
Un clásico de los trazados norteamericanos. Está considerado como uno de los templos de las carreras amateur por su "simple" recorrido.

juego no sólo nos emparejará con rivales de nuestro nivel, sino que también lo hará con corredores que no se dediquen a saltarse las chicanes o a intentar "apoyarse" en otros vehículos para tomar las curvas y adelantar a sus rivales. O al revés, claro. Si quedamos en primera posición utilizando este tipo de tretas, nos enfrentaremos a jugadores que gustan de las mismas artimañas. El sistema del Modo Sport (las carreras online) de la beta funciona de la siguiente manera: hay tres franjas de carreras a lo largo del día, de 19:00 a 20:00, de 20:00 a 21:00 y de 21:00 a 22:00. Cada franja se centra en un circuito y hay turnos cada 20 minutos, por lo que podemos participar en tres carreras durante cada franja (9 en total durante un día). El resto de la jornada lo único que podemos hacer es practicar en competiciones contrarreloj en esos tres circuitos del día para conseguir el mejor tiempo posible. En función del crono conseguido ocuparemos una plaza u otra en la parrilla de las carreras online frente a otros rivales.

El garaje disponible será más corto que el de otras entregas. Tendremos más de 140 coches a nuestra disposición, de marcas tan conocidas como Audi, Mercedes-Benz, Volkswagen, Ferrari, Lamborghini, Toyota, Honda, Mitsubishi, BMW, Ford, Chevrolet, Renault... Hay que destacar, eso sí, que Porsche debutará en la saga tras finalizar su exclusividad con la saga *Need for Speed*. Puede parecer un garaje muy recortado, y lo está, pero también hay que aclarar que el nivel de detalle, interiores incluidos, será más realista que nunca. Aunque en el modo para un jugador cada coche tendrá sus propias prestaciones, en el modo online Sport las especificaciones se igualarán para que todos los participantes tengan las mismas opciones. Vamos, justo lo contrario que la Fórmula 1. En cuanto a los circuitos disponibles tampoco podemos tirar cohetes. Por ahora se han confirmado 19 ubicaciones y 27 recorridos distintos. Ya se han confirmado Nürburgring Nordschleife, Willow Springs, Brands Hatch, Tokyo Expressway, Nor-

■ El editor de diseños nos permitirá modificar el aspecto de los coches para sacar el artista que llevamos dentro.

■ Las especificaciones de cada coche se ajustarán en las carreras online para que haya igualdad.

■ La iluminación, tanto natural como artificial, será uno de los puntos fuertes en lo gráfico.



CIRCUITOS NUEVOS

Northern Isle Speedway
Será la primera vez en la historia de la saga que podamos disfrutar de un circuito ovalado de media milla, al más puro estilo de la NASCAR.

Tokyo Expressway
La autopista metropolitana de Tokio se convierte en un circuito rodeado por rascacielos y repleto de túneles. El trazado, eso sí, es ficticio.

Fishermans Ranch
Este recorrido hará las delicias de los amantes de los rallies con sus derrapes y sus saltos imposibles. Su ambientación desértica estará muy lograda.

thern Isle Speedway, Dragon Trail International Raceway, Blue Moon Bay Speedway, Sardegna Windmills y Fishermans Ranch. Como podéis ver en el cuadro de más arriba, tendremos circuitos nuevos junto a viejos clásicos y, como es habitual en la saga, unas cuantas creaciones de la cabeza del propio Yamauchi.

El control de los bólidos sigue siendo tremendamente parecido a lo que ya hemos visto en pasadas entregas. Es cierto que las físicas son bastante permisivas, que no se penalizan demasiado las frenadas en mitad de una curva, que el contraviraje brilla por su ausencia o que seguimos sin disfrutar de un sistema de daños. Eso sí, las carreras son tremendamente divertidas y, a medida que disputamos unas cuantas partidas, se percibe una clara sensación de progreso. Es un control algo simplificado respecto a otros grandes exponentes del género, como *Project CARS* o *Assetto Corsa*, pero no aprovechar al máximo los trazados para acelerar a tope cuando sea posible o no frenar todo lo que deberíamos antes de una curva sigue teniendo consecuencias nefastas. También podemos modificar bastantes ajustes de la conducción, como el control de tracción, el repartidor de frenadas, la torsión... Asombrosamente, por defecto estaba activada la opción de auto frenado, pero rápidamente la desactivamos para poder disfrutar como debe ser de las carreras. En la beta no había divisiones en función de estas opciones, pero imaginamos y esperamos que en la versión final »

Gran Turismo debutará en PS4 con una entrega en la que las carreras online, con campeonato de la Federación Internacional de Automovilismo, serán las verdaderas protagonistas del juego.

Un viaje a nuestro garaje

EL GARAJE DISPONIBLE EN *GT SPORT* será bastante más reducido que en otras entregas, aunque el grado de detalle con el que estarán recreados los más de 140 coches confirmados hasta la fecha no tendrá parangón dentro de la saga.

COCHES ORIGINALES

LOS MODELOS ORIGINALES son coches exclusivos de Gran Turismo creados por Polyphony Digital. Se trata de versiones de modelos reales que han sido modificados para cumplir con las especificaciones de categorías oficiales del campeonato FIA de GT, como GT1, GT 3, GT 4...


MCLAREN 650S GT3


RENAULT SPORT R.S.01 GT3


CHEVROLET CORVETTE C7 GR.3

VISIÓN GRAN TURISMO

SE TRATA DE UN PROYECTO DE COLABORACIÓN entre fabricantes de todo el mundo y Polyphony Digital. Juntos, han diseñado modelos completamente nuevos para el juego. Además, algunos coches se modificarán para que puedan adaptarse a las distintas categorías de GT.


DODGE SRT TOMAHAWK VISIÓN GT


BUGATTI VISIÓN GRAN TURISMO


ALPINE VISIÓN GRAN TURISMO RACE MODE

COCHES REALES

LOS COCHES DE CARRERAS Y LOS CONCEPT CAR protagonizan buena parte de la parrilla de cualquier entrega de *Gran Turismo*, pero ¿qué sería de esta saga sin los típicos turismos que podemos encontrar por la calle o los modelos que vemos en muchas pruebas de rally?


DODGE CHARGER SRT HELLCAT


FERRARI LA FERRARI '13


MERCEDES AMG GT SAFETY CAR

COCHES ORIGINALES

- Audi R8 LMS
- McLaren 650S GT3
- Renault Sport R.S.01 GT3
- Toyota FT-1
- Subaru WRX Gr.3
- Chevrolet Corvette C7 Gr.3
- BMW M6 GT3
- Mitsubishi Lancer Evo Gr.3
- Ford Mustang Gr.4

ORIGINALES VISIÓN GRAN TURISMO

- Alpine Visión Gran Turismo Race Mode
- Bugatti Visión Gran Turismo
- Hyundai N 2025 Visión Gran Turismo
- Mazda LM55 Visión Gran Turismo
- Peugeot Visión Gran Turismo Gr.3
- Dodge SRT Tomahawk Visión Gran Turismo Gr.1
- Toyota FT-1 Visión Gran Turismo Gr.3
- Volkswagen GTI Visión Gran Turismo Gr.3

COCHES REALES

- Ferrari La Ferrari '13
- Mazda Roadster S (ND) '15
- Mercedes-Benz AMG GT
- Ford Mustang GT '15
- BMW M4 Coupe 2014
- Renault Sport Megane
- Mitsubishi Lancer Rally
- Audi R18 TDI
- Ford Focus Rally
- Ford Mustang Rally
- Honda NSX 2017
- Hyundai Genesis Rally
- Mercedes A 45 AMG
- Peugeot 908 HDi
- Renault Sport R.ST3
- Mitsubishi Lancer Evolution
- Subaru WRX Rally
- Ford Focus ST

Así será el Modo Sport

EL VERDADERO NÚCLEO de la experiencia será el Modo Sport. Según la propia Polyphony Digital, el modo para un jugador servirá como entrenamiento para la auténtica competición, que será online. Habrá muchas tablas clasificatorias y hasta contaremos con un campeonato del mundo que será una disciplina oficial de la Federación Internacional de Automovilismo.


Habrá dos campeonatos online con certificación de la FIA: la Copa de Naciones, dividida por países, y la Copa de Fabricantes, distribuida por marcas.


Al empezar la beta nos regalan tres vehículos para que podamos participar en todos los eventos. Nos tocó un Focus, un Mustang y el Volkswagen GTI.


Las especificaciones del nuestros coches se ajustan automáticamente para cada tipo de competición modificando peso y potencia.

sí que se separen este tipo de cuestiones. Y es que no es lo mismo conducir con un cambio de marchas automático que con uno manual, por poner un ejemplo, y no nos parecería justo que no se hagan distinciones. Eso, o que todos tengamos que poner los mismos ajustes y reglajes para poder inscribirnos en una carrera. También debemos destacar algunos "extraños" que hemos visto durante las carreras online, como el hecho de que los vehículos se vuelvan "inmateriales" en muchas ocasiones (como los coches fantasma de una contrarreloj) lo que puede suponer que nos adelanten atravesándonos, por ejemplo. Además, también hemos visto algunos fallos de "lag" o retardo, que hacían que algunos coches cambiasen de posición como de forma milagrosa y que no pudiésemos, por ello, planificar con garantías un adelantamiento. Por supuesto, es una beta, así que esperamos que ambos problemas se solucionen en la versión final. Lo mismo sucede con el comportamiento de los corredores, aunque éste es un tema bastante más difícil de solucionar. Si a uno de nuestros rivales le da por chocar con todo el mundo, saltarse una chicane o zigzaguear para ocupar todo el trazado y evitar así ser adelantado, no recibe ningún tipo de sanción más allá de la clasificación de deportividad. No estaría de más que perdiesen tiempo en esa misma carrera...

Las competiciones online estarán divididas en Copa de Naciones, con participantes que representarán a sus respectivos países, y la Copa de Fabricantes, carreras de una única marca de coches.

En cuanto a lo técnico, la beta nos ha dejado una sensación agridulce. Por un lado se han mejorado muchos efectos y detalles desde que el

Las carreras de rally volverán a hacer las delicias de los amantes del polvo y los derrapes imposibles.

El circuito de Tokio Expressway, una de las novedades, estará repleto de túneles y rascacielos.


Antes de las carreras oficiales podemos entrenar contrarreloj en el circuito indicado. El tiempo que logremos nos otorgará la posición en la parrilla.


El momento de la verdad llega con las carreras online contra oponentes de todo el mundo. En la beta participaban un máximo de 18 corredores.

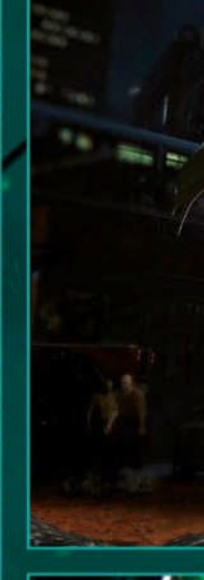

La clasificación es realmente importante, sobre todo en circuitos como Nürburgring. Salir último nos condenará a luchar por las últimas posiciones.


No sólo cuenta la posición en la que acabemos las carreras, también nos otorgan puntos en función de nuestro estilo limpio.

juego se mostrara en mayo de 2016, con una iluminación realmente lograda y unos paisajes muy bellos. Eso sí, algunas texturas nos han parecido algo anticuadas y seguimos sin poder disfrutar de ciclo día-noche. Podemos correr en distintos momentos del día, pero las manillas del reloj no avanzan en tiempo real, sino que debemos escogerlo antes de la carrera. En la beta no pudimos apreciar ninguna mejora en PS4 Pro, pero imaginamos que sí que las habrá en la versión final.

La apuesta por los eSports llegará hasta detalles como las retransmisiones en directo de las carreras oficiales con los mejores pilotos del Modo Sport, que se celebrarán los fines de semana. Completando las carreras del modo campaña y alcanzando un nivel determinado de logros en el modo online incluso obtendremos una licencia digital de Gran Turismo de la FIA, que tendrá el mismo valor que una licencia real. Ya hay 22 países confirmados, pero España aún no es uno de ellos. Esperamos que finalmente nuestro país se una a esta característica tan atractiva.

La apuesta de esta nueva entrega es, sin ninguna duda, bastante arriesgada. Seguiremos disfrutando del modo campaña, dividido en varias fases. Primero habrá que completar la escuela para principiantes, luego 62 misiones cortas, 35 experiencias en circuitos y 10 carreras en las que la deportividad (no salirnos y no chocar con nadie) será la clave. Aún así, como hemos comentado durante todo este reportaje, el verdadero protagonista será el modo online. Seguro que a muchos les disgustará esta pérdida de peso del modo campaña, pero si Sony y Polyphony Digital consiguen hacer un buen trabajo, estamos seguros de que pueden lograr uno de los eSports más atractivos y adictivos que se haya creado nunca. Tiene algunos defectos que deben pulirse, pero para eso existe esta beta precisamente. Si se solucionan algunos de estos problemas y se mejora el sistema de penalizaciones y de recompensas seguro que estaremos hablando de uno de los grandes del género.

Injustice 2 será un juego de lucha 2D 1 vs 1 con personajes de DC Comics como protagonistas.





DE LAS VIÑETAS A LOS COMBATES MÁS ESPECTACULARES EN TU PS4

INJUSTICE™ 2

PS4 | NETHERREALM STUDIOS/WARNER | LUCHA | 19 DE MAYO

Si hoy por hoy tuviésemos que quedarnos con un juego de lucha en PS4, muy probablemente ese juego sería *Mortal Kombat XL*, la versión "definitiva" del último juego de lucha creado por Ed Boon y su gente de NetherRealm Studios. ¿La razón? Pues porque además de presentar un buen elenco de luchadores y un sistema de juego convincente, es de largo el juego que más modalidades ofrece para disfrutarlo en solitario sin descuidar la parcela online. Pues Ed Boon quiere llevarse todas estas virtudes a *Injustice 2*, su nueva incursión en el género, que además contará con un atractivo extra de lo más "super": todo el carisma de los principales héroes y villanos de DC Comics, en un año en el que además llegarán al cine grandes películas protagonizadas por algunos de estos personajes como Wonder Woman (junio) o La Liga de la Justicia (noviembre).

Una buena historia de fondo no es imprescindible en un juego de lucha, pero a Ed Boon siempre le ha gustado incluirlas en sus juegos. *Injustice 2* continuará la historia del anterior, con un Superman encarcelado y nuevas amenazas en el horizonte, desde un nuevo grupo de supermalos creado por Gorilla Grood hasta los destructivos planes megalómanos de villanos como Brainiac o Darkseid. ¿Conseguirán estos peligros hacer que Batman y Superman limen sus diferencias? Lo descubriremos en un modo Historia repleto de alucinantes cinemáticas que promete dejar sin aliento a los fans de DC (de hecho, hay también un cómic que narrará eventos previos, escrito por Tom Taylor).
En cuanto a los combates, en *Injustice 2* podemos apreciar muchas ideas vistas del anterior, como poder interactuar con el entorno de distintas formas o transiciones por el escenario tras un determinado movimiento. Además, cada luchador cuenta con un buen catálogo de golpes, que explotan a la perfección los superpoderes de cada uno. Una barra de Super nos permitirá realizar movimientos especiales, desatar el ataque definitivo y también acciones



La Ultimate Edition de *Injustice 2* incluye 9 personajes extra, con tres nuevas skins que convertirán a algunos luchadores en personajes alternativos. Cuesta 109,99 €.

El catálogo de golpes de cada luchador refleja fielmente sus poderes. En ciertos puntos se puede interactuar con los escenarios.

Héroes y villanos de DC Comics protagonizan un juego de lucha ambicioso y que se atreve a poner en liza algunas ideas arriesgadas a la vez que abraza sin disimulo una disciplina que cada día tiene más peso en el género y en la industria: los eSports.

evasivas que nos permitirán librarnos de un combo. Pero la novedad más importante está en poder personalizar y mejorar a nuestro héroe. Una idea más propia de un RPG que de un juego de lucha, pero que en la práctica da mucho juego y que ya llevan tiempo madurando en el estudio. De hecho su productor, Adam Urbano, declaró que ya lo tenían en la cabeza desde antes del cierre de Midway.

El llamado Gear System nos permite mejorar a nuestros luchadores gracias a distintos tipos de objetos que iremos consiguiendo a medida que juguemos y con los que potenciamos cuatro atributos: fuerza, habilidad, defensa y salud. Tenemos accesorios para la cabeza, torso, piernas y brazos e incluso armas. Cada objeto tiene sus propias propiedades y no todos pueden usarse en todas las modalidades. Y lo mejor es que todas estas mejoras son "visibles" en los combates, consiguiendo así nuevas apariencias para los luchadores, algunas realmente curiosas. Además, *Injustice 2* abraza sin tapujos los eSports, asociándose con distintos "partners" como Sony para crear 4 grandes Ligas y poniendo sobre la mesa una bolsa de premios de 600.000 dólares. ¿Te animas a participar?

Poder mejorar a los luchadores es la principal novedad de *Injustice 2*. Una idea que da mucho juego en los combates.

PERSONALIZA A TU HÉROE

GRACIAS AL LLAMADO GEAR SYSTEN es posible personalizar luchadores y adaptarlos a nuestra forma de jugar mediante distintos tipos de objetos que nos hacen mejorar en cuatro atributos: fuerza, habilidad, defensa y salud. Tenemos accesorios para la cabeza, torso, piernas y brazos e incluso armas. Cada objeto tiene sus propiedades y no todos están disponibles en todos los modos.



A medida que vayamos jugando iremos obteniendo distintos objetos que mejorarán a nuestro luchador.



Los diferentes ítems potencian hasta cuatro atributos: fuerza, habilidad, defensa y salud. A veces, más de uno.



Podemos usar accesorios para cabeza, torso, brazos y piernas, e incluso armas. Son visibles en los combates.

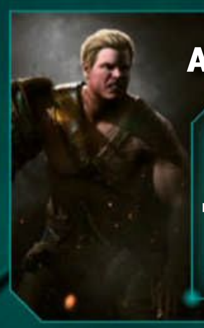
***Injustice 2* incluirá cerca de 40 personajes. Algunos llegarán vía DLC y otros serán "versiones", como Reverse Flash o Power Girl.**

EL MAYOR ELENCO DE HÉROES Y VILLANOS DE DC COMICS JAMÁS VISTO EN UN JUEGO DE LUCHA



SUPERGIRL

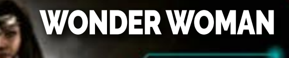
Kara Zor-El fue enviada a la Tierra para proteger a su primo Kal-El (o sea, a Superman). Cuando llega y descubre que está apresado, luchará contra sus enemigos para liberarlo.



AQUAMAN

Pese a no salir bien parado en el primer *Injustice*, Aquaman hará lo que sea necesario para proteger Atlantis de las viejas amenazas y también de las nuevas.





WONDER WOMAN

Wonder Woman permanece oculta tras la caída del Régimen y aguarda su oportunidad para contraatacar a Batman y liberar a Superman de su cautiverio.



JOKER

Al destruir Metrópolis, logró que Batman y Superman se convirtieran en enemigos. Si estuviera vivo para ver el caos que ha creado, seguro que se le dibujaba una sonrisa...



DARKSEID

El señor del planeta Apokolips quiere someter a todo el universo. Y tiene un interés especial en la Tierra. Estará disponible para los que reserven el juego.



POISON IVY

La Dra. Pamela Isley era una bioquímica botánica radical y su deseo es asegurarse de que, en cualquier nuevo orden mundial, la flora domine a la fauna.



FIRESTORM

Jason Rusch y Martin Stein son dos mentes que comparten un cuerpo con superpoderes. A veces no se ponen de acuerdo entre ellas, pero ahora van a apoyar a Batman en su lucha.



DEADSHOT

Floyd Lawton escapó de su cautiverio al caer el Régimen. Se ha unido a Gorilla Grood... porque éste posee el dispositivo que acciona el explosivo que lleva implantado en la cabeza.



CAPTAIN COLD

Comprometido a terminar con el crimen, el Régimen persiguió y ejecutó brutalmente a todos los Renegados, incluida la hermana del Capitán Frío, que ahora busca venganza...



BRAINIAC

Brainiac es un poderoso megalómano que deambula por el universo sometiendo planetas. Lo hizo con Krypton y ahora quiere añadir la Tierra a su colección de mundos.



Héroes y villanos de DC luchan de nuevo en una historia que continúa los sucesos acaecidos en *Injustice: Gods Among Us*.

EN EL UNIVERSO PLANTEADO EN EL ANTERIOR *INJUSTICE*, Superman termina desquiciado tras ser víctima de un engaño de Joker que acabó con la muerte de Lois, su hijo nonato y la destrucción de Metrópolis. Loco de dolor, instauró un nuevo Régimen a la fuerza, lo que motivó que personajes de muy distinta índole se unieran a su causa mientras que otros, capitaneados por Batman, se opusieron a él y lograron vencerle. En *Injustice 2* nos esperan nuevas amenazas. Gorilla Grood se ha unido a otros villanos formando la Sociedad, una especie de Liga Antijusticia que tratará de aprovechar el vacío que dejó el Régimen de Superman. Y además, otros villanos como Darkseid o Brainiac están esperando la mejor oportunidad para conquistar la Tierra de una vez por todas. Ante este panorama, ¿terminarán trabajando juntos Batman y Superman?

ATROCITUS

El Linterna Roja Atrocitus busca venganza y con la caída de Régimen ve una buena oportunidad de desplegar su ardiente odio por la Tierra.

BANE



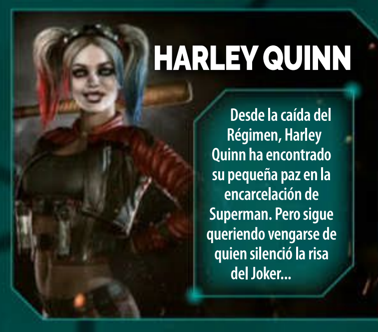
Tras la derrota de Superman, el Régimen traicionó a Bane, y Batman lo capturó. Tras haber pasado ya la mayor parte de su vida en prisión, ahora ha vuelto para vengarse.

BATMAN



El Caballero Oscuro fue una pieza clave en el primer *Injustice*. Y seguirá protegiendo a los inocentes pase lo que pase y le pese a quién le pese... aunque sea Superman.

HARLEY QUINN



Desde la caída del Régimen, Harley Quinn ha encontrado su pequeña paz en la encarcelación de Superman. Pero sigue queriendo vengarse de quien silenció la risa del Joker...

WAMP THING

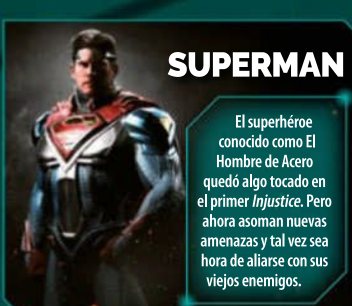
Cuando los asuntos de la humanidad amenazan con afectar a la flora de todo el mundo, la Cosa del Pantano prepara su regreso a la lucha para defender lo "verde" de la destrucción.

BLACK CANARY



Dinah Lance lo sacrificó casi todo combatiendo contra el Régimen, aunque se vio obligada a huir antes del fin de la lucha. Pero no se va a perder esta nueva pelea por nada del mundo...

SUPERMAN



El superhéroe conocido como El Hombre de Acero quedó algo tocado en el primer *Injustice*. Pero ahora asoman nuevas amenazas y tal vez sea hora de aliarse con sus viejos enemigos.

SCARECROW



El temido Espantapájaros se sumará a la Sociedad creada por Gorilla Grood para tratar de lograr su objetivo: sembrar el pánico a escala global

ORILLA GROOD

Gorilla Grood se ha unido a otros villanos formando la Sociedad, una especie de Liga Antijusticia que tratará de aprovechar el vacío de poder que dejó el Régimen de Superman.

GREEN LANTERN



Como Linterna Verde, Hal Jordan regresa al Sector 2814 con la misión de detener la invasión de Brainiac. ¿Logrará impedir que llegue a la Tierra?

GREEN ARROW



El arquero esmeralda dio su vida en la batalla contra el Régimen. Pero su "yo" en el mundo alternativo honrará este sacrificio uniéndose de nuevo a la causa de Batman.

FLASH



El hombre más rápido del mundo logró escapar del Régimen, pero regresará a toda pastilla al ver que un nuevo y poderoso enemigo amenaza la paz en la Tierra.

ROBIN

En este universo, Robin es Damian Wayne, que busca un nuevo mentor en la figura de Superman, a quien considera más como a un padre que al propio Batman.

CYBORG



Cyborg sigue fiel a Superman. Y en un mundo que no está preparado para la incipiente amenaza, Cyborg puede ser el único capaz de luchar con el poder de Brainiac.

CHEETAH



Cuando la arqueóloga Barbara Ann Minerva traicionó a Wonder Woman, no contaba con vivir para siempre convertida en Cheetah. Ahora usa sus poderes para vengarse de Wonder Woman.

CATWOMAN



Como Catwoman, Seline Kyle tiene siete vidas... y en la mayoría de ellas es una traidora. Por eso Batman no sabe si podrá confiar en ella o no para sumarla a su causa ente esta nueva amenaza.

BLUE BEETLE

Jaime Reyes lleva un arma alienígena de destrucción masiva unida a su columna vertebral, aunque afortunadamente ha decidido usarla para proteger a la humanidad.

DR. FATE



El hechicero Kent Nelson porta el casco del destino... y gracias a él sabe que el mundo llegará a su fin, ya sea a manos de Brainiac o a causa de una guerra entre Batman y Superman...

BLACK ADAM



Tras la caída del Régimen, Black Adam regresó a su hogar derrotado y humillado. En Khandaq espera que llegue la oportunidad de poner el mundo otra vez en manos del Régimen.

Y EN EL FUTURO...



Pronto se revelarán más luchadores, disponibles vía DLC. Los primeros son Capucha Roja, Starfire y Sub-Zero (de *Mortal Kombat*), también incluidos en la Edición Ultimate de *Injustice 2*.

JUEGOS QUE TE HARÁN DISFRUTAR DE UNA **EXPERIENCIA... DIFERENTE**

TU OTRA VIDA EN PS4

Desde hace años llevo una doble vida. De día trabajo, pero después... mi corazón y mi adrenalina se disparan. Al verme, jamás pensarías que he dirigido rebaños, que he conquistado palomos o que he cultivado tomates. Aunque he sobrepasado los límites, yo sí puedo decir que he vivido. Se acabaron las historias épicas, llega la vida "normal".



La frase "hacer el cabra" nunca ha tenido más sentido que en este juego cargado de humor y desfase.

PS4 | COFFEE STAIN | ACCIÓN | YA DISPONIBLE

GOAT SIMULATOR

Lo que nació como una broma, controlar a una cabra para hacer el ídem en un mapeado abierto, pronto se convirtió en todo un fenómeno viral que "obligó" a sus creadores a convertir un sencillo prototipo en un juego completo. El objetivo: darse "tollinas" con la cabra y sumar puntos al más puro estilo de la saga *Tony Hawk's Pro Skater*. Muchos de los bugs que tenía aquella versión alpha se quedaron en la versión final por petición popular, levantando las iras de unos y los vítores de otros, que sí se tomaron con sentido del humor esta locura.

RELACIONES VIRTUALES



■ La toma de decisiones es lo único jugable de esta aventura, pero es tan loca y original que merece la pena.

PS4 | MEDIATONIC | SIMULADOR SOCIAL | YA DISP.

HATOFUL BOYFRIEND

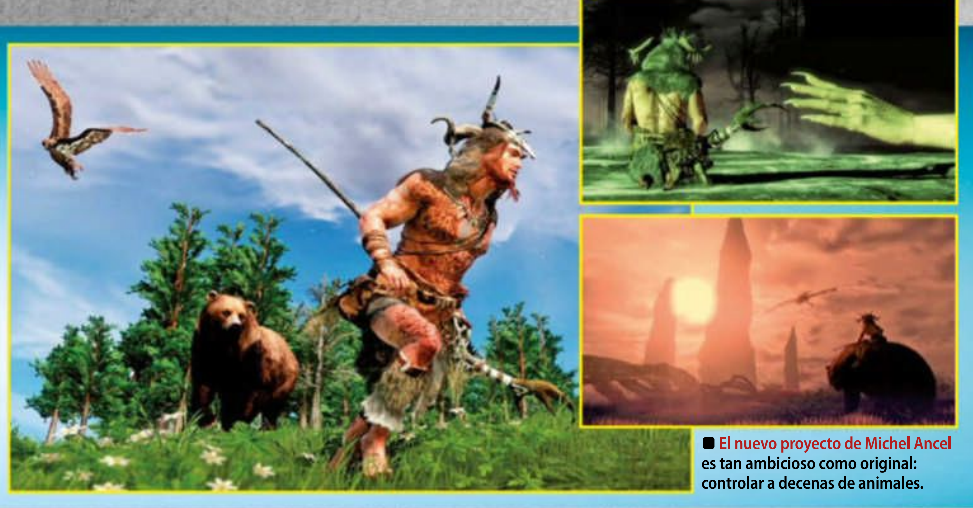
Pocas rarezas tan raras podemos encontrar en el catálogo de PS4 y PS Vita como este simulador de citas. Sí, es una novela visual al estilo de *Danganronpa* y, sí, la cosa va de ligoteo, pero lo más loco es que nosotros nos ponemos en la piel de la única humana que asiste a un Instituto poblado por palomos. Hay otros pajarracos, (como profesores), tenemos que ir a distintas clases y, en definitiva, tener romances con los distintos palomos, lo que nos lleva a ver cada uno de los distintos finales del juego (alguno de ellos hará que te "estalle" la cabeza).

PS4 | ATLUS | ROL | YA DISPONIBLE

PERSONA 5

***Persona 5* es uno de los mejores juegos de rol que tiene PS4,** pero aquí sólo vamos a hablaros de su faceta como simulador social. Nuestro protagonista debe asistir a clase por el día mientras que por las noches se dedica a luchar contra los males de la sociedad. Tan importante o más que todo eso es dedicarle tiempo a nuestros amigos yendo al cine, a picar algo de ramen, al parque de atracciones, estudiar juntos, escuchar sus problemas, etc... para mejorar nuestros atributos y tener romances con alguno de ellos.

■ La amistad y las relaciones entre los protagonistas es, más allá de toda la trama principal, uno de los ejes fundamentales de la nueva entrega de la saga *Persona*.



■ El nuevo proyecto de Michel Ancel es tan ambicioso como original: controlar a decenas de animales.

PS4 | WILD SHEEP | AVENTURA | SIN CONFIRMAR

WILD

Michel Ancel, creador de *Rayman*, está preparando un juego realmente original en su nuevo estudio independiente. Se trata de una aventura de mundo abierto, con un mapeado generado de forma procedural, ambientada en el Neolítico. La verdadera gracia será que podremos controlar a todas y cada unas de las criaturas que poblarán su universo de juego, desde los humanos protagonistas a lobos, osos, gatos, pájaros, peces y hasta hormigas. Tiene una pinta tremenda, pero aún no tiene fecha de salida confirmada.

EL TRABAJO DIGNIFICA



La vida en la granja es muy dura, pero también muy relajante y gratificante, al menos en este juego.

PS4 | FOCUS HOME | SIMULADOR | YA DISPONIBLE

FARMING SIMULATOR 17

Los simuladores de granjero siempre habían tenido un tono infantil en consolas hasta que Giants Sorftware apostó por el tono realista de esta saga. El juego apuesta tanto por la agricultura, siguiendo el proceso desde la siembra hasta la recolección y la distribución del producto, como por la ganadería, permitiéndonos criar gallinas, cerdos, ovejas, vacas... La oferta de contenido: mapas, vehículos... no es gigantesca, pero, por suerte, se han estrenado los mods en esta última edición, aumentando las opciones casi hasta el infinito.

La obra de Eric Barone es tremendamente completa. El núcleo jugable es la gestión de nuestra propia granja, pero podemos participar en más actividades, hay relaciones sociales y elementos de supervivencia.

PS4 | 505 GAMES | SIMULADOR | FINALES DE JUNIO (EN DISCO)

STARDEW VALLEY

Uno de los fenómenos indie más exitosos de los últimos años llegó a PS4 el pasado año y saldrá en formato físico el próximo verano para deleite de los más románticos sembradores. Y es que *Stardew Valley* no sólo nos pone al mando de una granja en la que podemos cultivar, criar animales, pescar o excavar en busca de minerales sino que también nos ofrece relaciones sociales con los habitantes del pueblo e incluso romances que nos pueden llevar al matrimonio. En definitiva, un genial simulador con toques RPG.



Cortar árboles y apilar troncos podría ser divertido, pero el juego está plagado de bugs y fallos jugables que lastran la experiencia.

PS4 | SILENT FUTURE | SIMULADOR | YA DISP.

FORESTRY 17

El simulador de leñadores con el que nadie había soñado ya está aquí. La premisa es sencilla: cortar árboles para luego vender la madera. Empezamos con un caballo que transporta los troncos que hemos cortado y, a medida que ganamos dinero y mejoramos nuestras habilidades, podemos llegar a utilizar tractores, camiones... Construir un emporio de la leña es el objetivo final, si es que conseguimos aguantar los numerosos bugs y fallos gráficos de un juego que parece inacabado y que nos saltan a los ojos como astillas de la peor madera.



■ Hacer que trabajamos es un pasatiempo muy español, así que seguro que muchos le encontramos el punto a esta rareza para el casco de Realidad Virtual de Sony.

PS VR | OWLCHEMY LABS | SIMULADOR | YA DISPONIBLE

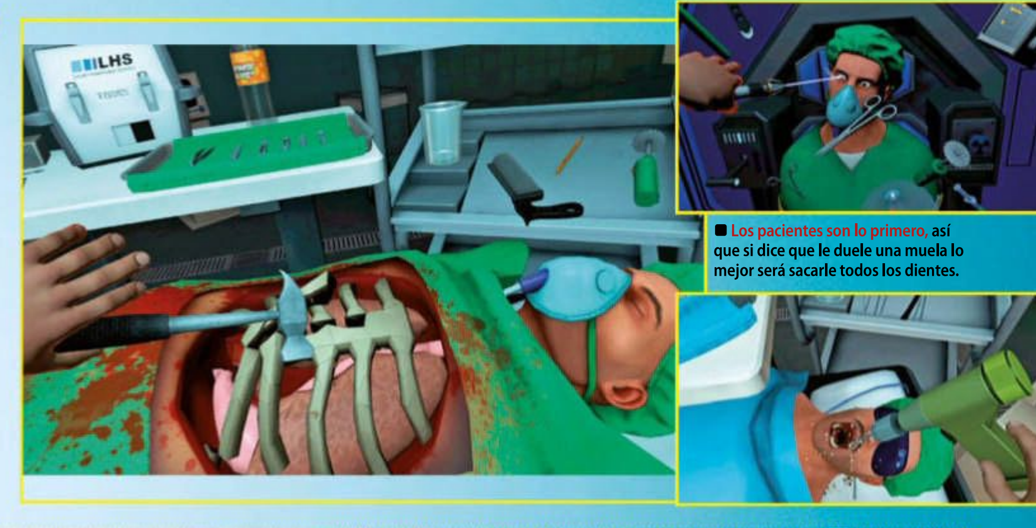
JOB SIMULATOR: THE 2050 ARCHIVES

En el futuro no tendremos que trabajar, pero podremos seguir disfrutando del "placer" que supone hacerlo gracias a este simulador que nos muestra cómo era aquello de ganarse el pan en el 2016. Así reza el argumento de esta rareza para PS VR, que nos invita a participar en cuatro empleos: vendedor de una tienda de 24 horas, cocinero, oficinista y mecánico. El sentido del humor, con unos ordenadores que no acaban de comprender las obsoletas tareas que nos encomiendan, termina de rematar la experiencia.

PS4 | BOSSA STUDIOS | SIMULADOR | YA DISP.

SURGEON SIMULATOR

Los cirujanos son eminencias respetadas por toda la sociedad, salvo que sean tan torpes como el protagonista de este simulador, que también ha llegado a PS VR. Se trata de hacer operaciones haciendo el menor daño posible a nuestro paciente y, además, en poco tiempo. El resultado es tan desastroso como el que podéis ver en las imágenes y la escabechina puede llegar a ser tremenda, algo que tiene su gracia durante un tiempo. El pésimo control es lo que estropea una experiencia que podría haber sido mucho más satisfactoria.

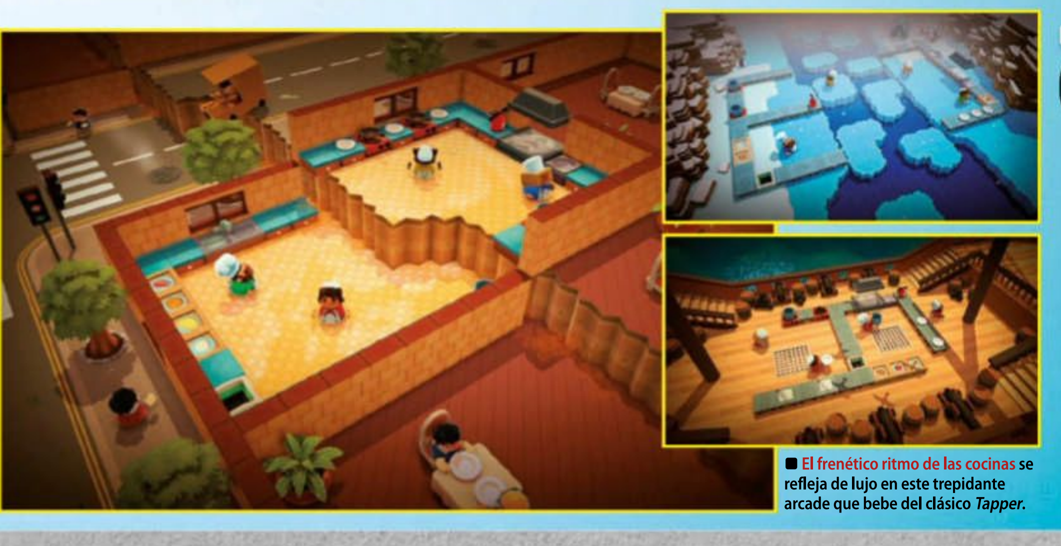


■ Los pacientes son lo primero, así que si dice que le duele una muela lo mejor será sacarle todos los dientes.

PS4 | GHOST TOWN GAMES | SIMULADOR | YA DISP.

OVERCOOKED

Hay cocineros que luchan por la estrella Michelín, otros nos conformamos con que el filete esté comestible y luego están los que viven estresados, como los de este simpático juego cooperativo. La clave aquí es preparar montones de recetas en el menor tiempo posible y haciendo frente a todo tipo de imprevistos, como que se desate un incendio en los fogones. Lo mejor, sin duda, es su modo cooperativo para 4 jugadores, que hará las delicias de los aficionados a las tardes de consola y sofá junto a un grupo de amigos.



■ El frenético ritmo de las cocinas se refleja de lujo en este trepidante arcade que bebe del clásico *Tapper*.

Nos gusta lo RETRO

¡Viejuno!

Ya a la venta

¡VIEJUNO!
LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS
retro GAMER
SINCLAIR | COMMODORE | ... | ATARI | SEGA | NINTENDO | NEO GEO | RECREATIVAS

CABAL
EL DÚO LETAL
ANALIZAMOS LOS MEJORES Y PEORES PORTS DE LA MÍTICA RECREATIVA DE TAD CORP.

25 CLÁSICOS DE GBA

THE LEGEND OF ZELDA
A LINK TO THE PAST
SU DIRECTOR, TAKASHI TEKUZA, REMEMORA LA CREACIÓN DE LA MÍTICA AVENTURA DE SNES

Y TAMBIÉN... REPASAMOS TODA LA SAGA DE ZELDA ¡INCLUIDO BREATH OF THE WILD!

GLUCK VIDEO

MARBELLA VICE

Y ADEMÁS
TOMB RAIDER · DISCWORLD
MATCH DAY · RESIDENT EVIL
LAS TRES LUCES DE GLAURUNG

EL LEGADO DE SG-1000
LA PRIMERA CONSOLA FABRICADA POR SEGA

RECORDANDO ALIEN STORM
COMO GOLDEN AXE, PERO CON MARCIANOS

ASÍ SE HIZO BLACK
EL SHOOTER DE CRITERION SE ADELANTÓ A SU TIEMPO

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS



Si te has quedado sin los anteriores, consíguelos en nuestro Store.: store.axelspringer.es/retrogamer

NOVEDADES

Play Manía



PÁGINA 40

FARPOINT

Un shooter exclusivo para el dispositivo de realidad virtual de PS4 que logra una inmersión aún mayor gracias a un periférico que es como llevar un arma en las manos.



PÁGINA 38

Prey. Bethesda nos sorprende con otra original aventura en primera persona que mezcla elementos plataformeros, de exploración, terror y puzles en un genial envoltorio de shooter. Y todo, dándonos una gran libertad de acción en todo momento.



PÁGINA 42

Way of Redemption. El ganador de los Premios PlayStation 2015 quiere convertirse en el eSport al que todo el mundo juega, y lo tiene fácil gracias a su divertido sistema de juego. Además... ¡en mayo es gratis para miembros de PlayStation Plus!



PÁGINA 52

Dragon Quest Heroes II. Una divertida combinación de musou, con sus multitudinarias batallas, y juego de rol, con su evolución de personajes, equipaciones... Y todo con el humor, el encanto y la calidad propia de la serie *Dragon Quest.*

LA PRIMAVERA...

No nos podemos quejar de esta primavera, que está un poco revuelta en lo meteorológico, pero que a la hora de jugar nos está ofreciendo propuestas realmente atractivas. Una pena que *RiME* e *Injustice 2* no nos hayan llegado a tiempo para analizarlos, porque serían la guinda de un mes cargado de interesantes títulos. Empezamos con *Farpoint*, un gran shooter para PlayStation VR que demuestra que sí se pueden hacer grandes juegos para la realidad virtual. Y podemos continuar con la original apuesta de *Prey*, el trepidante multijugador *Way of Redemption*, el regreso de clásicos como *Syberia 3*, el terror de *Outlast Trinity*, la acción de *Dragon Quest Heroes II*, el precioso *What Remains of Edith Finch*... Originalidad, variedad y calidad para el catálogo de PS4, que no deja de crecer.

PS4

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanto más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49 Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.

49-59 Aprobado. Cumple... si el tema o el género te emociona.

60-69 Bien. Juego interesante, aunque con defectos importantes.

70-79 Notable. Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.

80-89 Notable Alto. Un gran juego, de lo mejor de su género.

90-94 Sobresaliente. Una excelente elección que no te defraudará.

95-100 Matrícula de Honor. Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



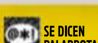
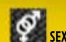
Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.



PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:





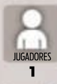




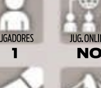
12 EDAD RECOMENDADA · CONTENIDO DISCRIMINATORIO · DROGAS · SE DICEN PALABROTAS · SEXO · JUEGO DE TERROR · CONTENIDO VIOLENTO · ENSEÑA A JUGAR · PEGI ONLINE EDAD JUEGO EN RED

JUEGO Play RECOMENDADO

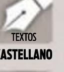




Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **ARKANE STUDIOS**
Editor: **BETHESDA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99 €**



JUGADORES **1** | JUG. ONLINE **NO**

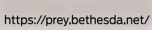




TEXTOS **CASTELLANO** | VOCES **CASTELLANO**



BLU-RAY **SÍ** | RESOLUCIÓN **1080 P**



https://prey.bethesda.net/



Prey nos invita a explorar una estación espacial repleta de aliens con habilidades sobrenaturales.

COPIAR A OTROS ES FÁCIL, PERO HACERLO CON ESTILO...

Prey

Lo nuevo de Arkane recuerda a *Bioshock*, *Dishonored* o *System Shock* y, aunque "copia" de aquí y de allá, lo hace aportando su propia esencia.

Después de una primera entrega realmente sobresaliente y de una segunda que prolongó su desarrollo hasta la cancelación definitiva, *Prey* cayó en las manos de Arkane Studios, creadores de *Dishonored*. Ahora nos llega este reinicio de la saga que poco, o casi nada, tiene que ver con el original, pero que nos ha parecido una aventura memorable.

La historia nos pone en la piel de Morgan Yu, que despierta en el año 2035 en la estación espacial Talos 1 sin recordar nada. El argumento nos sitúa en una realidad alternativa en la que JFK no murió y la carrera espacial produjo muchos más avances que los actuales. Pero el verdadero protagonista del juego es el escenario, la estación espacial, junto con su moradores: los humanos y los aliens. Y es que unos alienígenas, llamados tifones, han invadido la estación acabando con casi todos los trabajadores. Extraterrestres ha habido muchos en esto de los videojuegos, pero no como estos. Aunque las distintas clases a las que nos enfrentamos se parecen bastante en apariencia, cuentan con habilidades muy diferenciadas y tremendamente originales. Los miméticos se pueden transformar en cualquier objeto del escenario, con lo que resulta muy difícil avistarles y nos pegan unos sustos tremendos; los fantasmas lanzan rayos, fuego y de todo; los poltergeist nos acongojan apagando y encendiendo luces, lanzando objetos por los aires y otras perrerías; y los telépatas poseen a los humanos, a los que lanzan como kamikazes explosi-

Morgan Yu, hombre o mujer, protagoniza el juego. Despierta sin recordar nada, así que debemos ayudar a que recupere la memoria.

UN TIFÓN DE POSIBILIDADES JUGABLES EN EL ESPACIO



1 **EXPLORAR.** La estación espacial Talos 1 es gigantesca y los escenarios están repletos de secretos, caminos secundarios, tesoros, detalles, etc...



2 **COMBATES.** Como buen shooter, los tiroteos son básicos. Cada arma tiene un uso muy concreto, así que debemos aprender a usarlas todas.



3 **LIBERTAD DE ACCIÓN.** Cada situación se puede afrontar de muchas formas. ¿Cómo llegar a esa zona lejana? Construyendo un puente, por ejemplo.



■ Al empezar el juego podemos escoger entre la versión femenina o masculina de nuestro protagonista, Morgan Yu. No cambia nada.



■ Parece que no hay enemigos, pero los miméticos podrían estar camuflados como silla, libro, cenicero, taza de café, lámpara...



■ Las secciones en gravedad cero están hechas de lujo y no son tan numerosas como para aburrirnos por lo repetitivo.





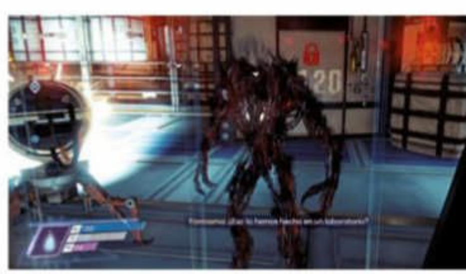
***Prey* goza de un diseño de niveles y una libertad de acción que son mucho menos comunes de lo que nos gustaría.**

vos contra nosotros. Son sólo algunos ejemplos, pero lo mejor es que todas estas habilidades las podemos usar nosotros. Además, también contamos con habilidades humanas, como reparar artefactos, hackear otros o movernos con más sigilo. Todo esto, unido a un diseño de niveles tan excelente como el de *Dishonored* o joyas como *Half-Life*, hace que la libertad de acción sea bestial.

Siempre hay varias formas de avanzar hacia un mismo objetivo. Por ejemplo, para llegar hasta una habitación podemos abrir la puerta hackeándola, colarnos por un hueco de la ventana transformados en un rollo de papel de váter (por poner un ejemplo), crear un puente con nuestro cañón gloo (que crea bolas de pegamento que se adhieren a casi cualquier superficie) y así colarnos por el tejado de cristal o disparar nuestra ballesta de proyectiles de plástico a través de la ventana para activar un interruptor lejano. Es sólo un pequeño ejemplo, pero es lo mejor de *Prey*. Cada partida es distinta y, a medida que obtenemos nuevas habilidades, nuestras opciones no hacen más que aumentar. La banda sonora, hecha con sintetizadores, el diseño artístico retrofuturista, la necesidad de utilizar todas y cada una de las armas y recursos disponibles para avanzar o el que no nos lleven de la mano en todo momento como a jugadores idiotizados son sólo algunos de los elementos que terminan de redondear un juego excepcional. Puede parecerse a otras creaciones del estudio o juegos como *Bioshock*, pero tiene su propio estilo y aporta muchos elementos innovadores. ■



■ Algunos puzles nos obligan a pensar lo suyo, como descubrir el peso atómico de dos elementos químicos para descifrar un código.



■ Los tifones, nuestros enemigos, tienen un aspecto muy similar entre sí, pero cada tipo cuenta con habilidades muy distintas.

» NO LUCHES CONTRA LOS **ALIENS**, SÉ UNO

Los neuromods, un invento de la empresa dueña de la estación espacial, nos permite inyectarnos nuevas habilidades. Desde el principio podemos hacernos con aptitudes humanas, como reparar objetos, mejorar nuestras habilidades de hackeo... pero lo mejor son las habilidades de los aliens.



MIMÉTICA. Convertirnos en un objeto del escenario nos puede servir para colarnos por huecos pequeños, por ejemplo.



ATAQUES ELEMENTALES. Aprender a lanzar "magias" de fuego, de electricidad, de psi... nos hará más aliens que humanos.



APRENDER. Antes de poder usar estos prodigios debemos escanear a los aliens para poder copiar sus habilidades.



VALORACIÓN

» LO MEJOR

El diseño de niveles, la libertad de acción, la banda sonora, la dirección artística,...

» LO PEOR

Los tiempos de carga son demasiado largos. El ritmo puede ser algo lento para algunos.

Te gustará + que... WOLFENSTEIN: TNO

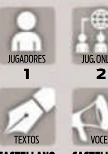
Te gustará = que... DISHONORED 2

88	**» GRÁFICOS** La dirección artística es soberbia, aunque el acabado no impresiona.
94	**» SONIDO** Doblaje al castellano muy bueno y banda sonora espectacular.
93	**» DIVERSIÓN** La libertad de acción y la mezcla de géneros engancha de principio a fin.
87	**» DURACIÓN** 20 horas yendo rápido, 40 explorando todo y tiene varios finales.
NOTA 92	**Arkane vuelve a dar otra lección magistral de diseño de niveles y libertad de acción que resulta sobresaliente en lo jugable.**







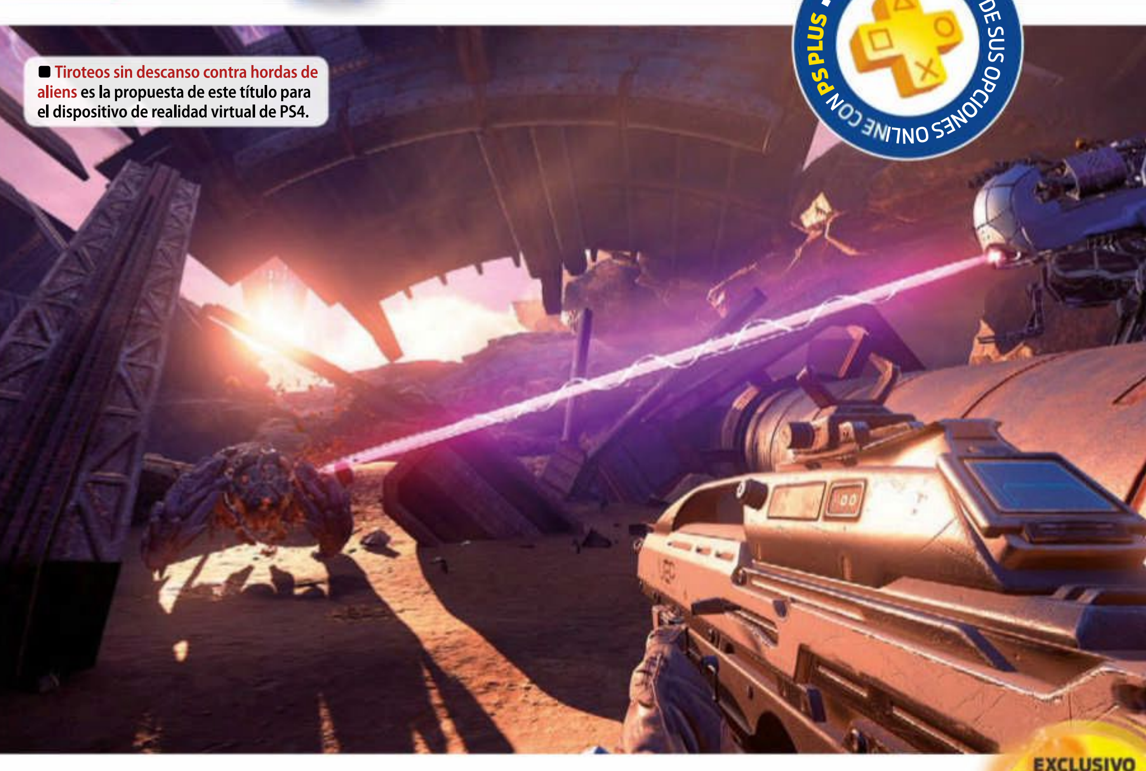


Género: **SHOOTER**
Desarrollador: **IMPULSE GEAR**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **17 DE MAYO**
Precio: **59,99 €**
Precio con Aim C. **89,90 €**



JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 2
TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO
BLU-RAY SÍ · PS MOVE SÍ

https://www.impulsegear.com/



Tiroteos sin descanso contra hordas de aliens es la propuesta de este título para el dispositivo de realidad virtual de PS4.

DISFRUTA AL 100% DE SUS OPCIONES ONLINE CON PS PLUS

EXCLUSIVO PlayStation VR

¿EN REALIDAD ESTOS ALIENS SON **VIRTUALES**?

Farpoint

La inmersión de PlayStation VR da un paso adelante gracias a este título, en el que nos sentimos como auténticos pistoleros espaciales.

El último día para la Dra. Tyson y el Dr. Moon en la estación Pilgrim, una mastodóntica nave encargada de estudiar una misteriosa fuente de energía en el espacio exterior, prometía ser de lo más tranquilo mientras observaban como la Wanderer, una pequeña lanzadera, se aproximaba para recogerles y devolverles al Planeta Tierra.

Pero una explosión, fruto de una extraña anomalía energética, hace que ambas naves se precipiten sin control hacia un extraño planeta. A partir de ese momento, y desde la vista subjetiva del piloto de la Wanderer, debemos avanzar hacia lo desconocido con el objetivo de establecer contacto con ambos doctores. Estos primeros compases de *Farpoint*, sin duda espectaculares, sirven para que nos familiaricemos con el Aim Controller, el rifle virtual que acompaña al juego y que ayuda a aumentar la sensación de inmersión que proporciona PS VR. Empuñándolo como si de un arma real se tratara, pronto comprobamos que nuestros movimientos en el mundo real se trasladan a la perfección al rifle del juego. Estamos dentro... ¡y de qué manera! En pocos minutos el primer grupo de criaturas de forma arácnida nos atosigan y toca apretar el gatillo. Sin respiro. Y es que, a lo largo de sus 8 niveles, de aproximadamente media hora de duración cada uno, los tiroteos y la acción son constantes. Aquí no hay lugar para la exploración; todo se reduce a avanzar por un camino prefijado mientras superamos hordas, que mantienen siempre la misma composición, en determinados puntos de los escenarios. Estos aliens de forma arácnida, que no gozan de una gran IA, nos ponen las cosas muy difíciles por su elevado número durante la





El traje espacial nos permite respirar en espacios abiertos y sirve como escudo regenerativo.

SOBREVIVIENDO EN UN ENTORNO HOSTIL

Como os contamos en el texto, casi todo en *Farpoint* se reduce a avanzar y disparar, pero la campaña también incluye algunos recursos que nos ayudan a comprender su universo e historia. Así superamos un nivel del juego:



1 **LOS ALIENS** son siempre muy numerosos y las oledadas combinan diferentes "especies", por lo que es esencial conocer sus puntos débiles.



2 **LAS ARMAS** tienen munición ligera infinita, pero también encontramos misiles guiados o granadas. Son escasos, pero muy valiosos.



3 **ESCANEAR** módulos en lugares puntuales de los escenarios es fundamental para avanzar. Al hacerlo, activamos un holograma de la Dra. Tyson.



■ Las escenas entre niveles están muy cuidadas y no rompen la inmersión. Sirven para que descubramos la historia del juego.



■ La reina de los alienígenas es uno de los enemigos más duros de todo el juego. Es realmente difícil de abatir.



■ Las armas son pocas pero están muy diferenciadas entre sí. El rifle de precisión es una de las más efectivas.

» ASÍ ES EL **AIM CONTROLLER**

Aunque no es indispensable para jugar a *Farpoint*, este rifle virtual proporciona unas sensaciones únicas. Su precisión es enorme e incluye todos los botones y sticks del Dual Shock 4 colocados de forma muy accesible. Para disfrutar de forma total de sus posibilidades os recomendamos que juguéis de pie, eso sí, en una zona totalmente despejada de obstáculos.



■ Próximos juegos de PS VR serán compatibles con este periférico, por lo que es una buena inversión.

La acción, en forma de tiroteos contra hordas de aliens, es constante y no hay apenas tiempo para pararse a respirar.

primera mitad del juego, pero en la segunda, mucho más inspirada y frenética, ceden protagonismo a otras criaturas (que no os desvelaremos) que mejoran la experiencia.

Este frenético desarrollo, que incluye algunas sorpresas a nivel argumental y jugable, en forma de enormes enemigos finales, está perfectamente integrado con PS VR, consiguiendo unas cotas de inmersión enormes, sobre todo si jugamos con el Aim Controller, situación en la que a la hora de disparar las distintas armas (ametralladora, escopeta, rifle de precisión...), se nos permite incluso acercar el "arma" a nuestro visor y, como en la vida real, guiñar un ojo para apuntar con precisión desde lejos, todo ello de forma muy intuitiva. Sin embargo, todo estos detalles de calidad se ven empañados por algunos errores, como la excesiva linealidad de los niveles y su sensación de vacío, la descompensada dificultad de ciertos momentos, la obligatoriedad de repetir una fase desde cero si apagamos la consola o la reducida duración. Esto último se ve compensado, en parte, por la inclusión de desafíos, en los que puntuamos por tiempo y bajas enemigas, y de un modo cooperativo, con variaciones a nivel jugable y de historia respecto a la campaña en solitario, que promete ser realmente divertido, aunque, a la hora de realizar este análisis no hemos podido probar. De todas formas, y aún no siendo el "pelotazo" para PS VR que todos esperábamos, *Farpoint* es otro gran ejemplo de todo lo que, ya a día de hoy, es capaz de dar de sí la realidad virtual. Nunca antes nos habíamos sentido tan "dentro" de un shooter. ●



■ Para apuntar, uno de los mejores recursos es acercar el Aim Controller al visor y guiñar un ojo. Todo un puntazo.



■ La fluidez es total y algunos escenarios son deslumbrantes en el plano artístico, aunque por lo general están algo vacíos.

Multijugador sólo con PlayStation Plus

» CONECTANDO LA PILGRIM A **INTERNET**

A la hora de realizar este análisis no nos ha sido posible probar el modo cooperativo final de *Farpoint*, por lo que no podemos valorarlo. Pero sí que lo hicimos en algunos de los eventos que ha organizado Sony en meses anteriores. Así son las opciones online de este shooter para la realidad virtual:



COOPERATIVO. Los escenarios varían y los jugadores deben colaborar para superar ciertas zonas. Ojo, hay fuego amigo.



DESAFÍOS. Se trata de un "modo horda" en el que ganamos puntos por cada baja y en el que luchamos contra el reloj.



RANKINGS. Nuestra puntuaciones en el modo desafío se incorporan a una tabla de clasificación global. ¡Piques asegurados!



» LO MEJOR

La gran sensación inmersión, sobre todo cuando jugamos con el Aim Controller.

» LO PEOR

El desarrollo es muy lineal y la dificultad irregular. La campaña es demasiado corta.

Te gustará ⊕ que... ROBINSON



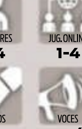
Te gustará ⊖ que... RESIDENT EVIL 7

84	**» GRÁFICOS** La inmersión es brutal, aunque los escenarios están muy vacíos.
85	**» SONIDO** El buen doblaje al castellano se combina con melodías inspiradas.
80	**» DIVERSIÓN** Se reduce a avanzar y disparar, pero su ritmo es irregular. Mejor en coop.
75	**» DURACIÓN** La primera partida ronda las 4 horas, sin contar desafíos o coop.
NOTA 80	**Una experiencia para PS VR frenética, pero que podía haber dado mucho más de sí. Quizás en una segunda parte...**



7

Género: **DEPORTIVO/ ACCIÓN**
Desarrollador: **PIXEL CREAM**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **19,99 €**



JUGADORES 1-4	JUG. ONLINE 1-4
TEXTOS CASTELLANO	VOCES INGLÉS
BLU-RAY NO	RESOLUCIÓN 1080 P

pixelcreamstudio.com

DISFRUTA AL 100% DE SUS OPCIONES ONLINE CON PS PLUS



■ Sin trampa ni cartón, el que gane el partido demostrará ser el más hábil con el Dual Shock 4.

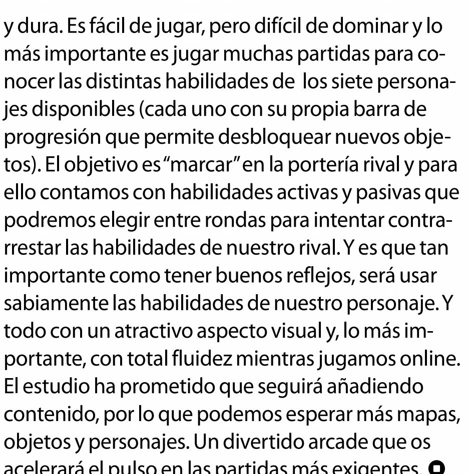
UN DEPORTE **DESPIADADO** Y DIVERTIDÍSIMO

Way of Redemption

Héroes y dioses renegados deben ganarse el favor divino en un deporte tan brutal como adictivo que nos hará pasar tardes enteras frente a PS4.

Ha tardado lo suyo, pero ya tenemos entre manos el nuevo juego del estudio español Pixel Cream. Se trata del ganador de los Premios PlayStation 2015 y es tan divertido y adictivo que os mantendrá horas pegados a PS4 gracias a su interesante mezcla de géneros. Por un lado tenemos características de los MOBA, como diferentes personaje, cada uno con sus habilidades. Por otro, encontramos unas mecánicas que nos recuerdan a las mesas de Air Hockey o al clásico *Windjammers*, pero potenciado con los poderes únicos de cada uno de los personajes.

El resultado es un juego que engancha y divierte, tanto en los modos online como en una misma PS4 (ambos con partidos de 2 o 4 jugadores). *Way of Redemption* se basa en la competición pura y dura. Es fácil de jugar, pero difícil de dominar y lo más importante es jugar muchas partidas para conocer las distintas habilidades de los siete personajes disponibles (cada uno con su propia barra de progresión que permite desbloquear nuevos objetos). El objetivo es "marcar" en la portería rival y para ello contamos con habilidades activas y pasivas que podremos elegir entre rondas para intentar contrarrestar las habilidades de nuestro rival. Y es que tan importante como tener buenos reflejos, será usar sabiamente las habilidades de nuestro personaje. Y todo con un atractivo aspecto visual y, lo más importante, con total fluidez mientras jugamos online. El estudio ha prometido que seguirá añadiendo contenido, por lo que podemos esperar más mapas, objetos y personajes. Un divertido arcade que os acelerará el pulso en las partidas más exigentes.





■ En equipo las partidas cambian, ya que se vuelven más estratégicas, pero también mucho más divertidas.



■ Entre rondas podemos personalizar diferentes habilidades para decantar la partida a nuestro favor.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Es realmente adictivo y divertido. Dominar cada personaje nos llevará muchas partidas.

» LO PEOR
De inicio, no tiene el modo contra la IA para 1 jugador y hay pocos personajes disponibles.

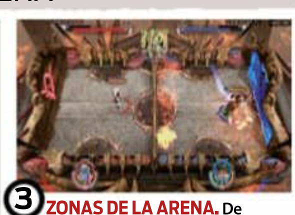
85	**» GRÁFICOS** No solo se ve muy bien, también va fluido y el diseño es espectacular.
75	**» SONIDO** Buen tema principal y efectos, pero en general pasa desapercibido.
90	**» DIVERSIÓN** Los partidos contra jugadores que saben lo que hacen son frenéticos.
85	**» DURACIÓN** Toda la que queramos gracias a los modos multijugador local y online.
NOTA 84	**Una divertida mezcla de acción y deporte que nos hará pasar grandes ratos gracias a su multijugador, online y offline.**

» LAS CLAVES DE LA **REDENCIÓN** EN LA ARENA

1 **MOVERSE.** Utilizar sabiamente el salto para tirar con potencia y el desplazamiento rápido para evitar goles será la clave de la victoria.

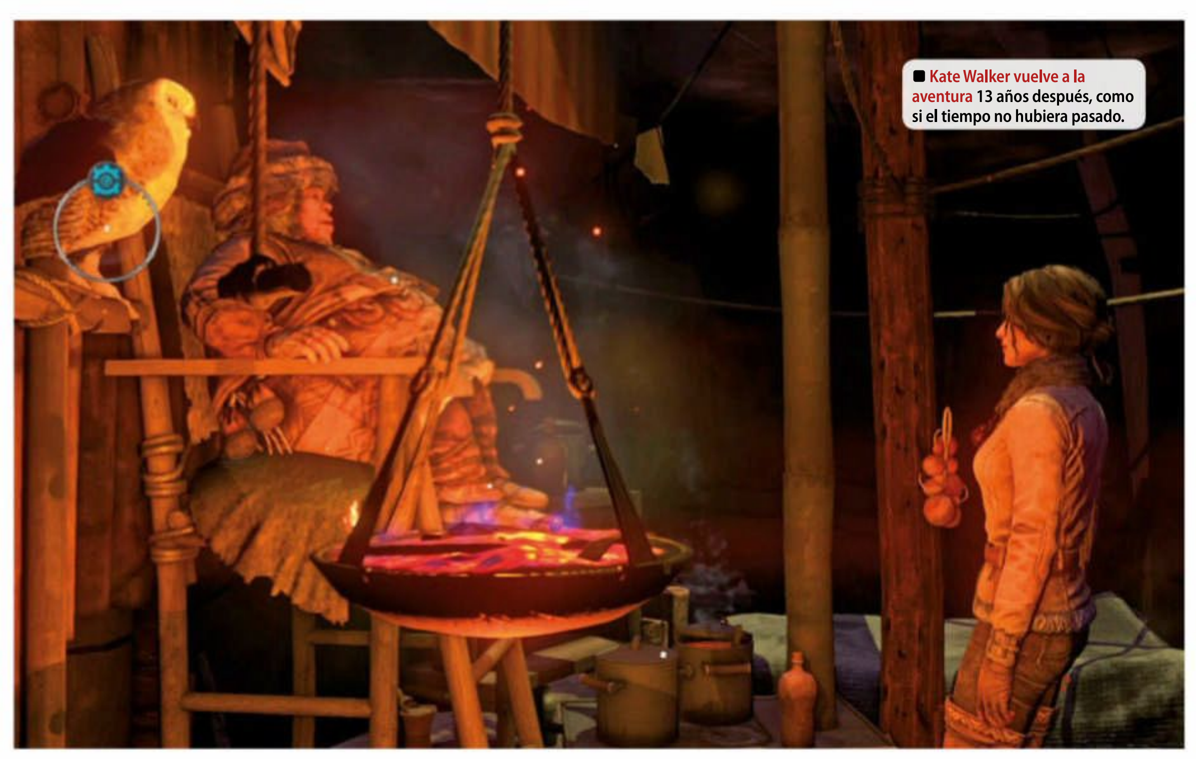


2 **HABILIDADES.** Hay dos tipos de disparo y una defensa para parar tiros potentes, pero lo importante son las dos habilidades únicas por personaje.



3 **ZONAS DE LA ARENA.** De momento hay dos escenarios, uno de ellos con zonas que, al conquistarlas, nos dan ventaja sobre el jugador rival.





Kate Walker vuelve a la aventura 13 años después, como si el tiempo no hubiera pasado.

UN VIAJE MÍSTICO EN UN **UNIVERSO ÚNICO**

Syberia 3

Kate emprende una nueva aventura para acompañar a la tribu nómada de los Youkol hasta las sagradas tierras de las grandes avestruces de las nieves

Ha tardado casi 10 años en desarrollarse, pero *Syberia 3* ya está en PS4 para que nos reencontremos con Kate Walker y los fríos montes siberianos. La abogada ha decidido dejar atrás su vida en Nueva York y seguir explorando las tierras que le han dado libertad. La aventura transcurre unas semanas después de los acontecimientos narrados en *Syberia 2* y en ella se tratan temas como el racismo, la inmigración, el feminismo, el amor a la naturaleza, la amistad o el pasado. Todo con una ambientación llena de referencias a la cultura soviética y toques Steampunk.

***Syberia 3* se sustenta en cuatro elementos:** narrativa, exploración, conversaciones con toma de decisiones y rompecabezas. Las mecánicas son intuitivas y propias de un "point & click" modernizado en el que, al pasar nuestro joystick por algún personaje u objeto, aparece la acción que podemos realizar: hablar, mirar, coger o interactuar. Sin embargo, los controles no están bien pulidos y eso se nota especialmente a la hora de resolver algunos puzles en los que tenemos que ser extremadamente precisos. También hay errores en los movimientos de Kate, que se perciben demasiado robóticos, en la sincronización labial, en los escenarios es habitual chocar, los tiempos de carga son lentos... En contraposición, el nivel artístico supera a las anteriores aventuras, pero manteniendo su estilo. Hay juegos con la iluminación, multitud de escenas cinemáticas... Por no hablar de la estupenda BSO, que casi es un personaje más de la trama. *Syberia 3* mantiene el nivel de la saga y es una aventura gráfica que entretiene y se disfruta.



El "point & click" se mantiene, pero ahora incluye elementos propios de las aventuras más modernas.



Syberia 3 salta de los gráficos 2D al 3D para ofrecernos una aventura mucho más cinematográfica.



"POINT & CLICK" **RENOVADO** AL ESTILO TELLTALE GAMES



1 **TIERRAS NEVADAS.** La exploración y búsqueda de objetos son fundamentales para avanzar en la aventura y superar algunos puzles.



2 **DECISIONES.** Son la gran novedad. Si elegimos mal, tendremos que buscar una solución alternativa para no atascarnos en la partida.



3 **ROMPECABEZAS.** No son demasiado complicados, pero sí nos hacen pensar y, sobre todo, caminar por los escenarios para buscar pistas.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Historia que engancha, maravilloso diseño artístico y banda sonora. Amplia duración.

» LO PEOR
Tiempos de carga, fallos en la sincronización labial, algunos controles, optimización...

60	**» GRÁFICOS** La saga salta del 2D al 3D. Diversos fallos técnicos y bugs.
90	**» SONIDO** Una BSO ideal que te transporta al mundo de fantasía de la aventura.
76	**» DIVERSIÓN** Variedad de escenarios, puzles y situaciones. Un poco lenta.
82	**» DURACIÓN** Completar toda la aventura nos llevará en torno a 15 horas.



NOTA 77 — **El regreso de una gran saga con una historia profunda y puzles que ofrecen algo de frescura. Lástima de errores gráficos.**







Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **RED BARRELS**
Editor: **WARNER BROS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio Trinity: **34,95 €**
Precio Outlast 2: **29,99 €**


JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **INGLÉS**

BLU-RAY **SÍ**

RESOLUCIÓN **1080 P**



redbarrelsgames.com/games/outlast 2/



Si te gustan las aventuras de terror, con *Outlast Trinity* tendrás triple ración de sustos y supervivencia...

CUANDO TU MEJOR **ARMA** ES **HUIR**

Outlast Trinity

¿Querías terror? ¡Pues toma tres tazas! Ya está aquí el recopilatorio de una de las sagas de survival horror más celebradas (y gore) del género.

Cuando el género del terror parecía hundirse sin remedio, llegó *Outlast* para refrescar las bases de los survival horror con sus originales mecánicas. Ahora, nuestras PS4 reciben el recopilatorio *Trinity*, que reúne el juego original, su DLC *Whistleblower* y el nuevo *Outlast 2*. Eso sí, *Trinity* sólo está disponible en Blu-ray, aunque los tres pueden comprarse por separado en PS Store. Las tres aventuras tienen muchos puntos en común y para este análisis vamos a centrarnos en *Outlast 2*, el juego más reciente, que conserva el planteamiento extremo en la jugabilidad de la primera entrega. Jugamos siempre en vista subjetiva y nuestro personaje no tiene armas frente a los numerosos patrulleros psicópatas que nos encontramos, así que nuestra única solución para salir con vida es correr y escondernos en lugares tan agradables como barriles llenos de agua (ojo, ahora nos podemos ahogar) o armarios mugrientos. Por supuesto, contamos con nuestra fiel cámara de vídeo, que podemos sacar en cualquier momento para hacer zoom o activar la visión nocturna (imprescindible en algunos tramos, pero consume muchas pilas, así que cuidado).

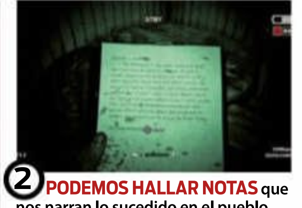
La cámara es más versátil en esta ocasión porque nos permite usar su micro (que también gasta pilas) para identificar por dónde suenan los enemigos y escapar con más opciones. Además, aunque

Knoth es el líder de una secta cristiana que os hará la vida imposible (casi literalmente) en *Outlast 2*.

UN HÉROE INDEFENSO, PERO MUY VERSÁTIL



1 **LAS VENDAS** ahora nos permiten curarnos tras un impacto. Eso sí, necesitamos un par de segundos de calma para hacerlo.



2 **PODEMOS HALLAR NOTAS** que nos narran lo sucedido en el pueblo. Algunas, además, os pueden dar pistas sobre cómo resolver puzles.



3 **CIERTOS TRAMOS** del juego tienen un desarrollo especial. Uuuy, qué miedo nos da remar por estas aguas tan oscuras...



■ Hay algunos maníacos que nos darán caza en varios momentos del juego. Creednos, el protagonista va a sufrir mucho dolor...



■ Los "viajes" a nuestro instituto jugarán con nuestra cordura. ¿Son recuerdos, son imágenes en nuestra mente o... algo más?



■ La complejidad de las persecuciones a veces es algo alta. Incluso en la dificultad más baja (de cuatro) hay que esforzarse.





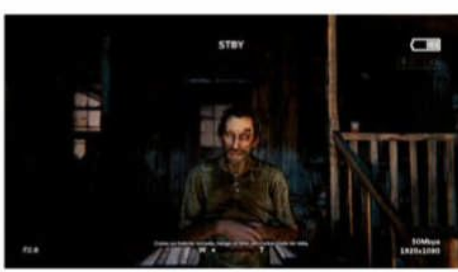
Nuestra capacidad para el sigilo y para escapar cuando sea preciso resulta crucial para sobrevivir a la locura.

no podemos grabar cuando queramos, sí podemos revisar los clips en puntos clave para que nuestro personaje recapacite sobre ellos. Mientras, hemos de avanzar por un laberíntico y siniestro pueblo de Arizona con la búsqueda de pistas, nuestros limitados movimientos (andar, correr, saltar, agazaparnos y mirar atrás) y el sigilo como únicas garantías de supervivencia.

El argumento nos pone en la piel de Blake, un periodista que estaba grabando un reportaje sobre una mujer desaparecida en un pueblo perdido de EEUU. Cuando su helicóptero se estrella, ha de encontrar a su mujer mientras sobrevive a una guerra cruzada entre dos sectas religiosas que parecen obsesionadas con la llegada del Anticristo. De vez en cuando sufre visiones de su pasado, cuando una amiga íntima sufrió un terrible destino... La narración vuelve a mezclar momentos de gore, violencia extrema, escenas truculentas (cadáveres pudriéndose, mientras cuelgan de las tripas), satanismo y mucho terror. De hecho, al principio pasaréis pánico mientras os escabullís por los maizales y los asesinos os persiguen a pleno grito. A medida que avanzamos en la historia, esas persecuciones se vuelven más repetitivas y mecánicas (a veces hay que cumplir una "coreografía" de saltos y carreras demasiado precisa), por lo que el principal valor del juego se difumina. A pesar de ello, tanto éste como los otros dos juegos del pack tienen una personalidad propia que os hará disfrutar de la supervivencia más cruel, bruta y "videoaficionada" del género.



■ Los tipos de enemigos se multiplican hacia la mitad del juego. Algunos sólo os darán algunos sustos, como estos sifilíticos.



■ Algunos secundarios que encontraremos no serán hostiles. Pero no os acostumbréis demasiado a encontrar ayuda...

» LA DEMONÍACA E IMPÍA **TRINIDAD**

En *Outlast Trinity* encontramos el primer juego y su DLC, ambos ambientados en el sanatorio de Mount Massive, y *Outlast 2,* que nos presenta un entorno y personajes totalmente nuevos, si bien la mecánica general es la misma. Todos se pueden comprar por separado en PS Store.



OUTLAST. Junto al periodista Miles Upshur, descubrimos terribles experimentos y nos acostumbramos a huir y a sufrir sustos.



WHISTLEBLOWER. El DLC nos muestra áreas nuevas del mismo entorno, otro prota y acontecimientos en paralelo.



OUTLAST 2. También se puede comprar por separado en PS Store por 29,99 €. Los tres juntos, sólo en este pack en Blu-ray.



VALORACIÓN

» LO MEJOR

La perturbadora atmósfera de las tres aventuras. Nos obliga a jugar con otro "chip".

» LO PEOR

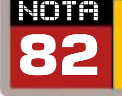
El ensayo y error acaba aguando la sensación de miedo. Gráficamente, se queda algo corto.

Te gustará + que... DAYLIGHT

Te gustará − que... RESIDENT EVIL 7

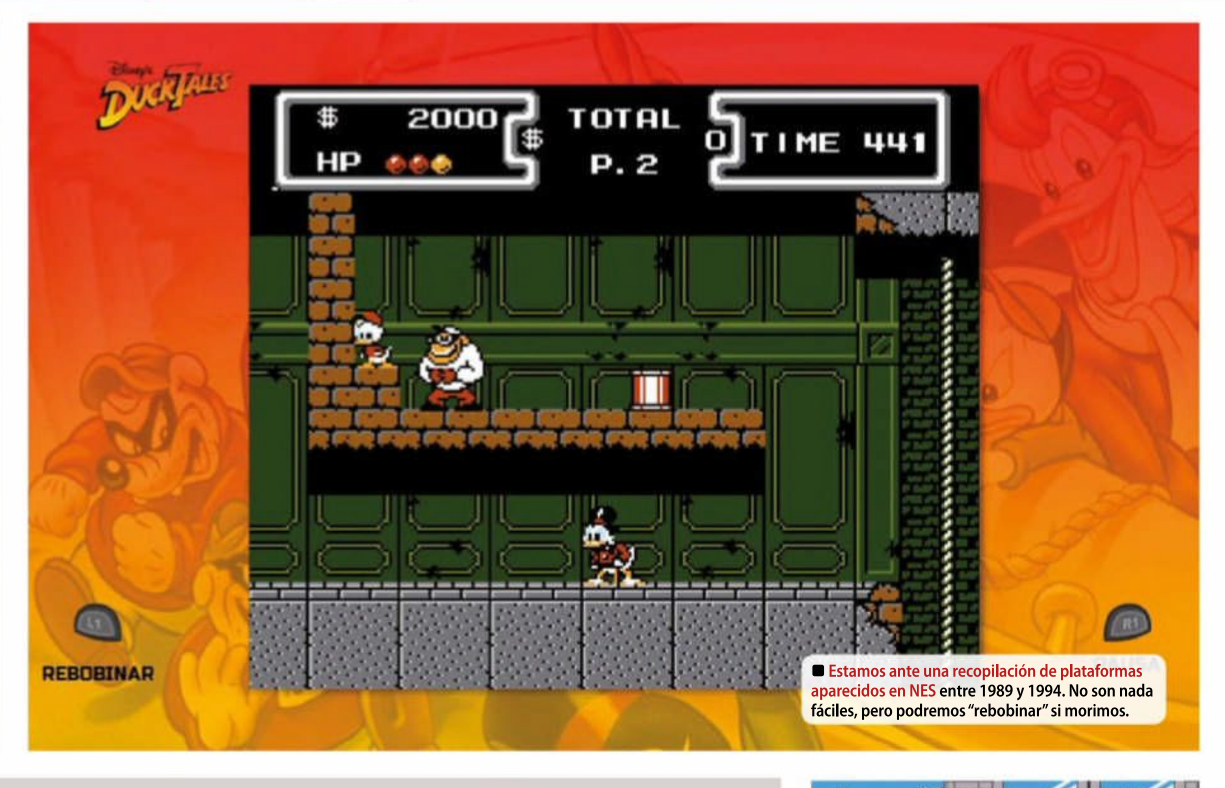


75	**» GRÁFICOS** La atmósfera siniestra mola, pero los personajes no están muy detallados.
81	**» SONIDO** Música distorsionada que te tendrá en tensión. Voces algo repetitivas.
82	**» DIVERSIÓN** Al principio, la sensación de terror es abrumadora. Luego se disipa.
84	**» DURACIÓN** En total tendréis entre 15 o 20 horas, según vuestra habilidad.
NOTA 82	**Una experiencia que, aunque no es redonda, merece ser vivida. Aprenderás a vivir aventuras en situación extrema.**









■ Estamos ante una recopilación de plataformas aparecidos en NES entre 1989 y 1994. No son nada fáciles, pero podremos "rebobinar" si morimos.

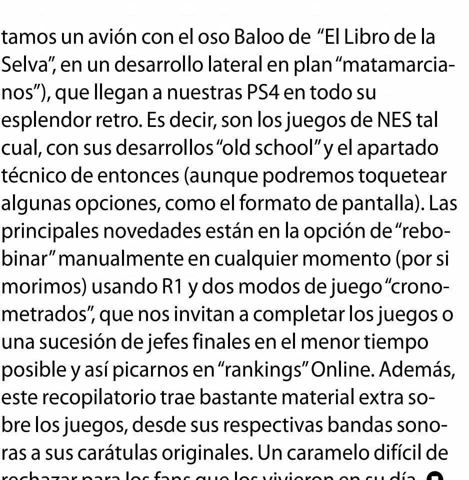
DISNEY Y **CAPCOM,** UNA SOCIEDAD MUY PRODUCTIVA

The Disney Afternoon Collection

La década de los noventa nos dejó varios clásicos plataformeros de Capcom para NES que ahora llegan a PS4 con algunos añadidos y extras.

El bloque televisivo "The Disney Afternoon" (muy exitoso en Estados Unidos en la década de los noventa) albergó distintas series de dibujos animados tan populares que Capcom realizó unos cuantos videojuegos inspirados en ellas por aquella época. Y este recopilatorio, disponible sólo en PS Store, reúne algunos de los mejores.

***The Disney Afternoon Collection* incluye seis clásicos** que Capcom desarrolló para NES entre 1989 y 1994: los dos *DuckTales* (serie conocida aquí como "PatoAventuras"), *Darkwing Duck*, los dos *Chip 'n Dale* (que conserva su cooperativo local para dos jugadores manejando a las simpáticas ardillas Chip y Chop de su serie "Guardianes Rescatadores") y *TaleSpin* (el único juego de la colección que no es un plataformas puro, sino que aquí pilo-



tamos un avión con el oso Baloo de "El Libro de la Selva", en un desarrollo lateral en plan "matamarcianos"), que llegan a nuestras PS4 en todo su esplendor retro. Es decir, son los juegos de NES tal cual, con sus desarrollos "old school" y el apartado técnico de entonces (aunque podremos toquetear algunas opciones, como el formato de pantalla). Las principales novedades están en la opción de "rebobinar" manualmente en cualquier momento (por si morimos) usando R1 y dos modos de juego "cronometrados", que nos invitan a completar los juegos o una sucesión de jefes finales en el menor tiempo posible y así picarnos en "rankings" Online. Además, este recopilatorio trae bastante material extra sobre los juegos, desde sus respectivas bandas sonoras a sus carátulas originales. Un caramelo difícil de rechazar para los fans que los vivieron en su día. ■



■ Al igual que en los originales, en los dos *Chip'n Dale* podemos jugar en cooperativo con un amigo (solo local).



■ Hay varias opciones de visualización. Podemos optar por respetar el "aspect ratio" original o "forzar" el 16:9.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Seis clasicazos que merece la pena reivindicar y con interesantes añadidos y extras.

» LO PEOR
No son juegos que "entren" fácilmente si prescindimos del factor nostalgia.

65	**» GRÁFICOS** Los gráficos son los originales de la época, con todas sus consecuencias.
78	**» SONIDO** El apartado sonoro también es el original. Se incluyen todas las BSO.
80	**» DIVERSIÓN** Si los disfrutaste en su día en NES, llorarás de emoción. Pero si no...
75	**» DURACIÓN** Seis juegos que no son duraderos pero sí difíciles. Y tienen rankings.
NOTA 75	Un caramelo difícil de rechazar para los que disfrutaron de estos juegos en su día, pero que puede atragantársele a los más jóvenes.

» TRES **RAZONES** PARA VOLVER A DISFRUTAR DE ESTOS CLÁSICOS



1 **"SPEED RUN".** Estos clásicos ya son difíciles "per se" pero... ¿te atreves a intentar pasártelos en el menor tiempo posible? Hay rankings online.

2 **CONTRA LOS JEFES.** También podemos optar por pelear sólo contra los jefes finales, en una sucesión de combates, también cronometrada.

3 **MATERIAL EXTRA.** Incluye abundante material extra de cada juego, como las carátulas originales, la banda sonora... Los fans lo gozarán.





El tamaño de Six, la niña protagonista, es la clave en la mayoría de situaciones.

EN LO MÁS **PROFUNDO** DEL LIMBO

Little Nightmares

Los creadores de *Tearaway Unfolded* y la versión portátil de *LittleBigPlanet* se estrenan en PS4 con una aventura tan pequeña como terrorífica.

Los plataformas en los que la ambientación y la narrativa priman por encima de los saltos de toda la vida empiezan a abrirse paso en las estanterías, gracias al éxito de juegos como *Limbo* o *Inside*. Ahora damos la bienvenida a *Little Nightmares*, un título que sigue a pies juntillas los pasos de ambas obras de Playdead.

Nos ponemos en la piel de Six, una niña de nueve años que debe huir de una prisión en mitad del mar apodada "Las Fauces". El problema es que Six es, literalmente, pequeña: desde su perspectiva todo posee un tamaño gigantesco, algo que repercute en el desarrollo de la aventura. Los puzles juegan con el tamaño, obligándonos a descubrir cómo alcanzar lo alto de un tocador o a escondernos debajo de una mesa, por ejemplo. Son originales, pero no son demasiado complicados. La perspectiva de Six también "afecta" al apartado visual: todo tiene un aspecto tétrico y muy retorcido, como si se tratase del recuerdo de una pesadilla que tuvimos cuando éramos pequeños. Esto da pie a una ambientación única y bastante terrorífica, aunque algunos fallos en la inteligencia artificial y las animaciones de los enemigos pueden sacarnos de la experiencia momentáneamente. El parecerse tanto a los títulos de Playdead juega en su contra, y es que aunque se trata de una aventura que se disfruta de principio a fin (durante las cinco horas que dura), no consigue alcanzar el mismo nivel de excelencia. Pero se trata, sin duda, de un título muy especial que hará las delicias de los amantes de este particular género, y de los que busquen disfrutar de una experiencia distinta.



Aunque es muy corto, los coleccionables y los trofeos son curiosos, así que os apetecerá volver a jugarlo.



La historia gira en torno al hambre, que era el título original con que se conocía a Little Nightmares (Hunger).

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El apartado artístico. La ambientación. La interacción con los escenarios. El precio.

» LO PEOR

No presenta demasiados desafíos. Algunos fallos de IA y animaciones. La duración.

90	**» GRÁFICOS** Maravillosos. Es como estar dentro de una película de Tim Burton.
85	**» SONIDO** Nos mete de lleno en la historia y hay algún tema muy pegadizo.
80	**» DIVERSIÓN** Atrapa de principio a fin, aunque su fórmula no es demasiado original.
55	**» DURACIÓN** Cinco horas que se pasan volando y que no os importará revivir.
NOTA 79	**Un cuento aterrador desde una perspectiva única. Si os gustaron *Limbo* o *Inside*, *Little Nightmares* os encantará.**

» CÓMO DIFERENCIAR EL SUEÑO DE LA **PESADILLA**



1 **MUCHO MÁS QUE SALTOS.** Aunque parezca un plataformas de scroll lateral, se trata de un juego en 3D. ¡Los escenarios tiene profundidad!



2 **FÍSICAS E INTERACCIÓN.** Zapatos, pelotas, cajas, comida... Hay decenas de objetos en los escenarios que podemos recoger y lanzar.

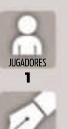


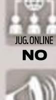
3 **MECHERO.** Six empieza la aventura con este objeto que sirve para alumbrar zonas oscuras y "encender" los checkpoints.





Género: **SHOOTER**
Desarrollador: **CI GAMES**
Editor: **KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **64,95 €**





JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO**







TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**





Seremos un francotirador que tendrá que poner fin a un conflicto en una antigua república soviética.

GUERRERO, **FRANCOTIRADOR** Y FANTASMA

Sniper Ghost Warrior 3

Un francotirador de los marines tendrá que enfrentarse a los rebeldes georgianos, mientras busca a su hermano desaparecido en combate.

Después de dos entregas "regulares", la saga *Sniper Ghost Warrior* ha dado un importante salto adelante. Ci Games ha apostado por un desarrollo completamente abierto, en el que nos movemos por la república de Georgia (antiguo territorio soviético) mientras damos caza a los rebeldes nacionalistas. Pero este argumento, aparentemente simple, se va complicando con la búsqueda de nuestro hermano, la aparición de una nueva organización terrorista y la tormentosa relación de Jonathan, el protagonista, con la agente Lydia.

Nuestro papel como francotirador nos da una enorme ventaja en combate. Antes de cada misión podemos preparar nuestro equipo en un piso franco (la cantidad de armas disponibles, tipos de munición y equipo de apoyo es impresionante) y después, dirigirnos a la zona del objetivo por la ruta que prefiramos, a pie o en todoterreno. Una vez que llegamos al destino, podemos escoger entre distintos modos de operar: como francotirador, buscando una posición elevada y acabando con los centinelas uno a uno; como fantasma, (infiltrándonos y utilizando armas silenciadas, o como guerrero, con un fusil de asalto y muchas agallas. Nuestras acciones nos darán puntos de experiencia, que podemos utilizar para desbloquear "perks" en las tres categorías.

Los disparos lejanos son el "alma" de *Sniper Ghost Warrior 3*. La mecánica está muy cuidada, y tiene en cuenta todos los aspectos que influirían en un francotirador real: la distancia al objetivo, la dirección y la fuerza del viento, y el calibre de nues-

Jonathan North es un francotirador de los marines que busca a su hermano desaparecido en Georgia.

CADA **DISPARO,** UN MUERTO



1 **ESCOGEMOS LA POSICIÓN.** Tenemos libertad para movernos por el entorno y buscar un buen "nido" desde donde realizar el disparo.



2 **AJUSTAMOS EL TIRO** atendiendo a la distancia, la dirección y velocidad del viento... y presionamos L3 para aguantar la respiración.



3 **KILLCAM.** Si hemos realizado un buen disparo, podremos contemplarlo a cámara lenta. El efecto de los calibres mayores es muy "gore".



■ No recuperamos energía a menos que usemos medicamentos. Y tenemos una barra que indica nuestro nivel de cansancio.



■ El apartado técnico del juego es irregular. Algunos modelos parecen de la generación de consolas pasada.



■ Nuestra forma de jugar será recompensada con puntos de experiencia, para desbloquear nuevas habilidades.



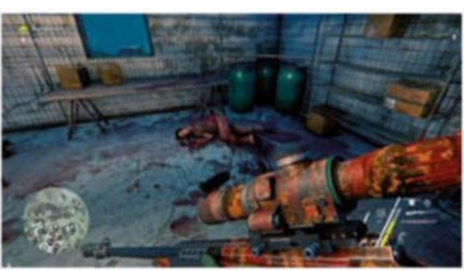


La mecánica de los disparos a larga distancia está muy cuidada y, si se complica, podemos activar ayudas.

tro rifle. Pero si os resulta demasiado complicado, siempre podemos activar una serie de ayudas que nos orientan para conseguir disparos más certeros.

El uso del motor Cry Engine (desarrollado por Crytek) nos permite visitar unos escenarios muy grandes, con efectos de iluminación muy sólidos y buenos detalles. Pero esto contrasta con multitud de fallos técnicos. Partiendo de unos tiempos de carga insoportables, caídas en la tasa de frames, modelos que parecen de la generación pasada, "popping", texturas borrosas... hasta bugs que congelan la partida y nos obligan a reiniciar (en particular durante el cuarto acto). Nos da la impresión de que *Sniper Ghost Warrior 3* es un juego inacabado, a medio hacer. Las mecánicas de "sandbox" están bien, pero se echa en falta más variedad de vehículos. Además, las misiones secundarias (liberar rehenes, eliminar a los terroristas más buscados o realizar recorridos con el dron) tampoco son demasiado variadas, y la campaña principal sólo nos sorprende en momentos puntuales, como la boda, el matadero o el laberinto.

Pero lo que sí os podemos garantizar es que, si ponemos un poco de nuestra parte, *Sniper Ghost Warrior 3* es un juego muy disfrutable. Preparar cada disparo, explorar el área con el dron, buscar el mejor lugar para atacar, seleccionar cuidadosamente el objetivo... es una gozada, sobre todo si desconectamos las ayudas de tiro. Y recorrer los bosques y montañas de Georgia buscando objetivos también nos mantendrá entretenidos durante unas 15 horas, hasta que lo hayamos exprimido.



■ La ambientación es tan dura y desagradable como cabría esperar de un juego bélico "realista". El nivel del matadero es escalofriante.



■ Los vehículos son poco variados y el control no está muy ajustado. No podemos usar vehículos aéreos ni acuáticos.

» LA BELLA Y **PELIGROSA** GEORGIA

Aunque no ofrece tantas posibilidades como otros juegos de mundo abierto, como *Ghost Recon Wildlands*, *Metal Gear Solid V* o *Far Cry 4*, *Sniper Ghost Warrior 3* nos ofrece un territorio grande y pintoresco, en que poner en práctica nuestras habilidades de las fuerzas especiales.



EL MAPA está dividido en tres zonas (con tres pisos francos) llenas de puntos de interés y misiones secundarias.



PODEMOS RECORRER la zona al volante de nuestro 4X4 o a pie. North puede trepar por zonas inaccesibles y usar tirolinas.



LAS BASES ENEMIGAS, como la estación, mina o central energética, están bien diseñadas, aunque se parecen entre sí.



VALORACIÓN

» LO MEJOR

La mecánica de disparo con rifle de precisión está muy cuidada.

» LO PEOR

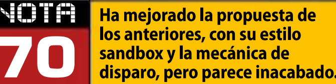
Muchos fallos técnicos: desde los modelos de personajes a niveles que se cuelgan.

Te gustará ⊖ que... METAL GEAR SOLID V

Te gustará ⊖ que... SNIPER ELITE 4



65	**» GRÁFICOS** Irregulares, con modelos flojos, cuelgues y caídas de FPS.
80	**» SONIDO** Buena banda sonora, con diálogos muy numerosos en ingles.
70	**» DIVERSIÓN** Cada disparo es un reto, aunque las misiones son poco variadas.
75	**» DURACIÓN** Para ser un sandbox, es poco variado y se puede acabar en 15 horas.
NOTA 70	Ha mejorado la propuesta de los anteriores, con su estilo sandbox y la mecánica de disparo, pero parece inacabado.

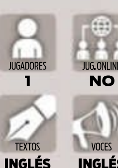


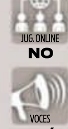




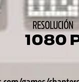


Género: **AVENTURA GRÁFICA**
Desarrollador: **RED THREAT**
Editor: **DEEP SILVER**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **29,99 €**



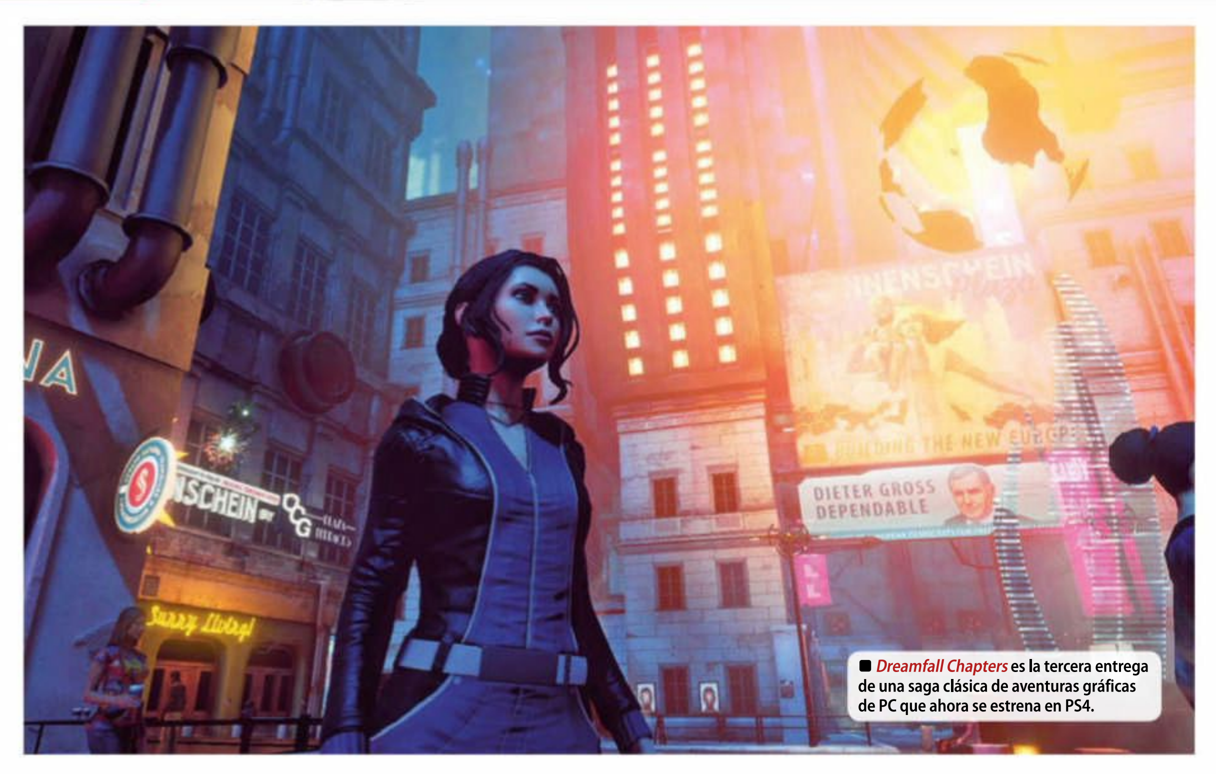






JUGADORES **1**	JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **INGLÉS**	VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **SÍ**	RESOLUCIÓN **1080 P**

redthreadgames.com/games/chapters/



■ *Dreamfall Chapters* es la tercera entrega de una saga clásica de aventuras gráficas de PC que ahora se estrena en PS4.

LA **NOSTALGIA** ES UN ARMA DE DOBLE FILO

Dreamfall Chapters

Nuestro recuerdo de juegos pasados suele ser demasiado benévolo. Si, además, se añaden errores actuales eliminando aciertos de antaño...

The Longest Journey fue una de las aventuras gráficas más aclamadas del principio de este siglo en PC. Hubo una secuela en 2006 bastante floja y, tras una campaña de Kickstarter, su regreso con este *Dreamfall Chapters* levantó grandes expectativas. Veamos si se han cumplido.

El argumento nos pone en la piel de dos de los personajes más emblemáticos de la saga: Zoe Castillo y Kian Alvane. Cada uno vive en uno de los dos universos paralelos que exploramos: Stark, un mundo moderno cyberpunk al estilo de *Blade Runner*, y Arcadia, un mundo de fantasía y magia. La jugabilidad vuelve a las raíces de la saga, eliminando la engorrosa acción de la segunda entrega. Es decir, una aventura gráfica pura y dura. Lo malo es que las mecánicas se parecen demasiado a las de los juegos de Telltale Games. La aventura está dividida en cinco episodios y, dependiendo de las decisiones que tomemos durante los diálogos, veremos unas reacciones u otras del resto de personajes. Lo malo es que, siguiendo la moda actual, la jugabilidad está demasiado limitada a pasear y dialogar, mientras que los puzles son demasiado sencillos y escasos. Como suele pasar con estos desarrollos episódicos, nos encontramos con momentos realmente geniales y otros muy poco inspirados. La historia, aunque nos obliga a conocer las anteriores entregas para disfrutarla al 100% y no termina de resolver todos sus misterios, es lo mejor del juego, con unos personajes inolvidables y unos diálogos muy maduros y atractivos. Una pena que haya perdido parte de su esencia para parecerse a títulos mediocres de hoy en día. ■



■ En Europolis, capital de Stark, vivimos la vida futura de Zoe. Todo tiene un aire cyberpunk muy atractivo.



■ En Arcadia nos ponemos en la piel de Kian y nos encontramos con todo tipo de seres de fantasía y magia.

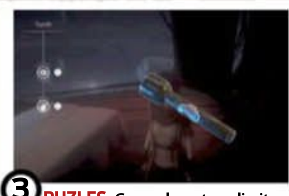
» EL **VIAJE MÁS LARGO** Y SUS MECÁNICAS JUGABLES



1 **ARGUMENTO.** Recorremos dos universos paralelos: Stark, un mundo futurista cyberpunk y Arcadia, un antiguo universo de magia y fantasía.



2 **DECISIONES.** En los diálogos, y fuera de ellos, tenemos que tomar montones de decisiones. Algunas afectan bastante al argumento. Otras...



3 **PUZLES.** Generalmente se limitan a encontrar el objeto adecuado para usarlo en otro lugar. Salvo casos muy contados, son demasiado simples.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Los dos personajes protagonistas. La historia y algunos geniales giros del argumento.

» LO PEOR
Técnicamente flojo. Puzles demasiado fáciles. Jugabilidad simplona a lo Telltale.

70	**» GRÁFICOS** Los modelos de los protagonistas cumplen, pero el resto es mediocre.
70	**» SONIDO** Voces en inglés, efectos escasos y banda sonora con muchos altibajos.
68	**» DIVERSIÓN** El argumento atrapa, pero las mecánicas jugables son muy flojas.
80	**» DURACIÓN** Entre 25 y 30 horas para completar los cinco episodios disponibles.
NOTA 70	**La historia atrapa, pero la jugabilidad simplificada a lo Telltale Games hace que no termine de engancharnos.**



Género:
PLATAFORMAS
Desarrollador:
LIZARDCUBE
Editor:
SEGA
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
19,99 €

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **NO**
BLU-RAY **NO** · RESOLUCIÓN **1080 P**

www.thedragonstrap.com/



En este "remake" de este clásico de las plataformas nuestro héroe (o heroína) irá ganando habilidades que nos permitirán abrirnos paso en un escenario más intrincado de lo que parece.

UN **REMAKE** TAN MARAVILLOSO COMO SU PROTAGONISTA

Wonder Boy: The Dragon's Trap

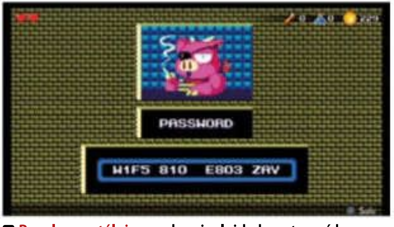
Uno de los juegos más icónicos de la era de las 8 bits regresa con un remake rehecho de cero, para alegría de los jugadores más talluditos del lugar.

Uno de los mejores juegos de Master System llega a PS4 con un remake que nos coloca justo donde acabó *Wonder Boy in Monster Land* (disponible también en PS Store). Al enfrentrase al Dragón Meka, nuestro héroe sufre una maldición que lo convierte en un lagarto. Así arranca una aventura en la que recorremos desiertos, fondos marinos y mazmorras hasta encontrar y derrotar a 5 dragones. Cada victoria irá seguida de una nueva transformación, que van asociadas a distintas habilidades (trepar, volar, bucear...), que nos permitirán progresar en un desarrollo similar a los "metroidvania". Es decir, debemos revisitar los escenarios para abrir nuevas zonas cuando tengamos la habilidad adecuada.

Como "remake" de un clásico que es, *The Dragon's Trap* puede resultar un poco frustrante para los jugadores más impacientes. Y es que, si por ejemplo morimos en el duelo con un dragón, tendremos que recorrer todo el camino de nuevo. También choca el control, ya que nuestro personaje no puede avanzar mientras ataca, lo que nos obliga dominar una especie de coreografía a la hora de atacar, cubrirnos (si estamos quietos, el escudo repele cualquier ataque) y desplazarnos. Vamos, que pese a su aspecto, no es un plataformas facilón: requiere paciencia, estrategia y habilidad. Como en el juego original. Lo que sí ha cambiado es el apartado visual y sonoro. Es todo tal y como lo recordábamos, pero corregido y aumentado. Además, se ha incluido una versión femenina del héroe y los textos están en castellano, con algún que otro chascarrillo. En definitiva, una aventura notable, plagada de nostalgia y retos que nos sacarán de nuestra agarrotada rutina jugona.



Podemos mezclar los gráficos modernos con el apartado sonoro "retro" y viceversa. Todo un detalle.



Para los nostálgicos se han incluido bocetos, vídeos, imágenes promocionales... ¡Hasta la opción de password!



UN **DESARROLLO** QUE SIGUE VIGENTE HOY EN DÍA

1. **"METROIDVANIA".** Al derrotar a los dragones ganamos nuevas habilidades que nos dan acceso a zonas del mapeado antes inaccesibles.
2. **AIRES ROLEROS.** La base es saltar y atacar, pero hay toques roleros, como comprar equipo en las tiendas con el dinero ganado a los enemigos.
3. **UN CLÁSICO.** La jugabilidad conserva muchos elementos del clásico y también podemos jugarlo con los gráficos y el sonido de antaño.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Disfrutar del juego original con un apartado técnico actual...o no, si preferimos el "viejuno".

» LO PEOR
La dificultad tiene picos injusto y el control puede hacérsele duro a más de uno.

78	**» GRÁFICOS** La nueva "versión" es colorida y acertada, aunque tiene sus fallos.
92	**» SONIDO** Las melodías originales, pero grabadas en estudio. Memorables.
85	**» DIVERSIÓN** Aunque su desarrollo es divertidos, su control puede sacarte de quicio.
80	**» DURACIÓN** Si te lo conoces lo acabarás en 6 horas. Mucho más para los novatos.
NOTA 82	Todo un ejemplo de cómo debe hacerse un "remake". Si te gustó el original de Master System, éste lo vas a gozar pero MUCHO.



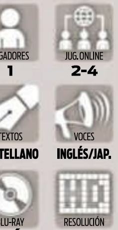




Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **OMEGA FORCE**
Editor: **SQUARE ENIX**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,99 €**







JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 2-4 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS/JAP. · BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080 P

http://dragonquest.com/heroesii/es/



DQHII es un juego de acción al estilo *Dynasty Warriors*, pero con muchas pinceladas RPG de *DQ*.

UNA SECUELA TAN **"REDONDA"** COMO UN LIMO

Dragon Quest Heroes II

En 2015, llegó a las tiendas el mejor "spin-off" de este mítico RPG que, de cara a su secuela, ha corregido sus principales carencias y defectos...

Bajo el paraguas de los juegos tipo "Musou" hemos visto prácticamente de todo, pero nada o casi nada como *Dragon Quest Heroes*. Un juego de acción con las típicas batallas multitudinarias de los *Dynasty Warriors*, pero que supo agregar a su fórmula toda la esencia de la serie rolera, desde sus encantadores monstruos a la mejora de los personajes. Ahora su secuela llega a PS4 ofreciendo "más de lo mismo", pero, de nuevo, aportando una historia original (igualmente, más que notable) y un montón de novedades jugables.

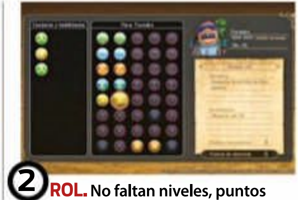
La historia gira sobre una conspiración en la que se ven envueltos dos primos, Lázaro y Teresa, entre los que podemos elegir al comenzar a jugar. Un viaje repleto de giros y sorpresas y en el que, al igual que su antecesor, se van sumando personajes de otras entregas de la saga, como Torneko (de *DQIV*) o Gronzo (de *DQVII*). En total, quince personajes adicionales, alguno creado para la ocasión, con los que podemos formar un equipo de cuatro para afrontar las misiones. Cada uno cuenta con su arma "tipo" (espadones, lanzas, hachas...), aunque ahora cualquiera puede cambiar su vocación y aprender a dominar otras armas. Vuelven los niveles, los puntos de destreza para aprender nuevas habilidades, las "recetas" para fabricar accesorios... ¿Entonces, qué ofrece de nuevo? Pues algunas cosas bastante interesantes. La primera es que ya no disponemos de una "nave" para desplazarnos entre distintos puntos, sino que cada región tiene una zona abierta "amplia" que conecta con las ciudades o mapas donde tienen lugar las misiones (proteger a un personaje, derro-

Los primos Lázaro y Teresa son los protas de *DQHII*. Al comenzar a jugar, elegimos a cuál de los dos controlamos.

ACCIÓN Y RPG, UN **MATRIMONIO** MUY BIEN AVENIDO...



1 **ACCIÓN.** Al estilo "Musou", con duelos multitudinarios (y duros jefes), es la base del juego... Podemos alternar el control entre 4 personajes.



2 **ROL.** No faltan niveles, puntos que nos permiten desbloquear habilidades, puntos de magia para realizar acciones especiales...



3 **UNIVERSO DQ.** Monstruos míticos de la serie, ítems, personajes, banda sonora... Todo está presente en *Heroes II* con un tratamiento exquisito.



■ Las zonas abiertas tienen puntos de teletransporte (para regresar a ellas rápidamente), infinidad de enemigos, tareas opcionales...



■ Las misiones tipo son parecidas a las del original (defender una posición, cerrar unos portales...), aunque hay más variedad.



■ Los enemigos finales siguen dejando algunos de los mejores momentos del juego. Su tamaño es descomunal...





Aunque ha perdido parte de frescura, *DQ Heroes II* aporta las suficientes novedades como volver a atrapar

tar a un jefe final... parecidas a las del primer *DQH*) o combatimos. En estas áreas abiertas hay tareas opcionales, desde ayudar a desvalidos inocentes hasta capturar monstruos "buscados". Algunas de estas criaturas, buscadas o no, dejan medallas para invocarlas en combate. La novedad es que hay un nuevo tipo que, durante unos segundos, permite controlar al monstruo (con dos botones de ataque, ataques especiales...).

El multijugador cooperativo es, sin duda, la novedad más importante, ya que permite jugar cualquier misión del juego, así como unas mazmorras especiales, en compañía de otros tres jugadores. Se echa en falta que esta opción estuviera también para jugar a pantalla partida, pero dado que el juego se mueve muy fluido (60 fps constantes) y la alta cantidad de enemigos en pantalla, difícilmente se movería con la misma soltura. También se han corregido algunos fallos menores del anterior, como no poder comprar y equipar más de un objeto de una tacada, aunque se han añadido algunas limitaciones (como no poder desbloquear algunas habilidades cuando queramos). Y todo, mientras sigue siendo una delicia en las parcelas visual y sonora, donde destacan los diseños de las criaturas y las partituras de Sugiyama (los temas nuevos no son tan brillantes). Un juego ameno, divertido y que atrapa, aunque no es menos cierto que parte del impacto del original se ha perdido, ya que sigue sus líneas maestras a pies juntillas. Pero, tanto si disfrutaste del primero como si no, *DQHII* es un juegazo que seguro que te divertirá.



■ Las novedades tocan otros ámbitos, como ejecutar técnicas conjuntas, al cambiar de personaje o al dominar un arma concreta.



■ La traducción al castellano es soberbia, y cuenta con acentos y chistes de ámbito más "local". Muy ingeniosa y cuidada.

» REFINANDO LA IDEA ORIGINAL DE *DQH*

Esta secuela introduce tanto novedades de peso como otras de carácter "menor", pero en conjunto, dejan una experiencia más rica y refinada que la del juego original. Algunas son relativas al interfaz, otras inherentes a la propia jugabilidad, que la enriquecen con nuevos matices.



MULTIJUGADOR. Desde este mostrador accedemos al cooperativo. Podemos brindar nuestra ayuda a otros jugadores.



SÉ EL MONSTRUO. Un tipo de medalla nos permite controlar a un monstruo durante unos segundos. Tienen sus propios ataques.





MEJORAS. El interfaz ha corregido errores de *DQH* y ciertas funciones, como las recetas de accesorios, las ha mejorado.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Zonas abiertas, multijugador, poder controlar a los monstruos... Sigue siendo muy divertido.

» LO PEOR

Parecido al primero. El multijugador es sólo online. Que no nos llegue la versión de Vita.

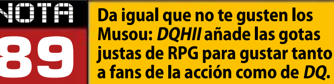
Te gustará + que... DRAGON QUEST HEROES



Te gustará + que... BERSERK AND THE BAND OF THE HAWK



84	**» GRÁFICOS** Brillan con luz especial las criaturas. Buenos efectos visuales. 60 fps.
90	**» SONIDO** Buen doblaje en inglés y mejores efectos y BSO (los temas clásicos).
87	**» DIVERSIÓN** Solo o acompañado, su vibrante acción y toques RPG enganchan.
93	**» DURACIÓN** Completar la historia puede dejar 30 horas, más si vas a por todo...
NOTA 89	Da igual que no te gusten los Musou: *DQHII* añade las gotas justas de RPG para gustar tanto a fans de la acción como de *DQ*.







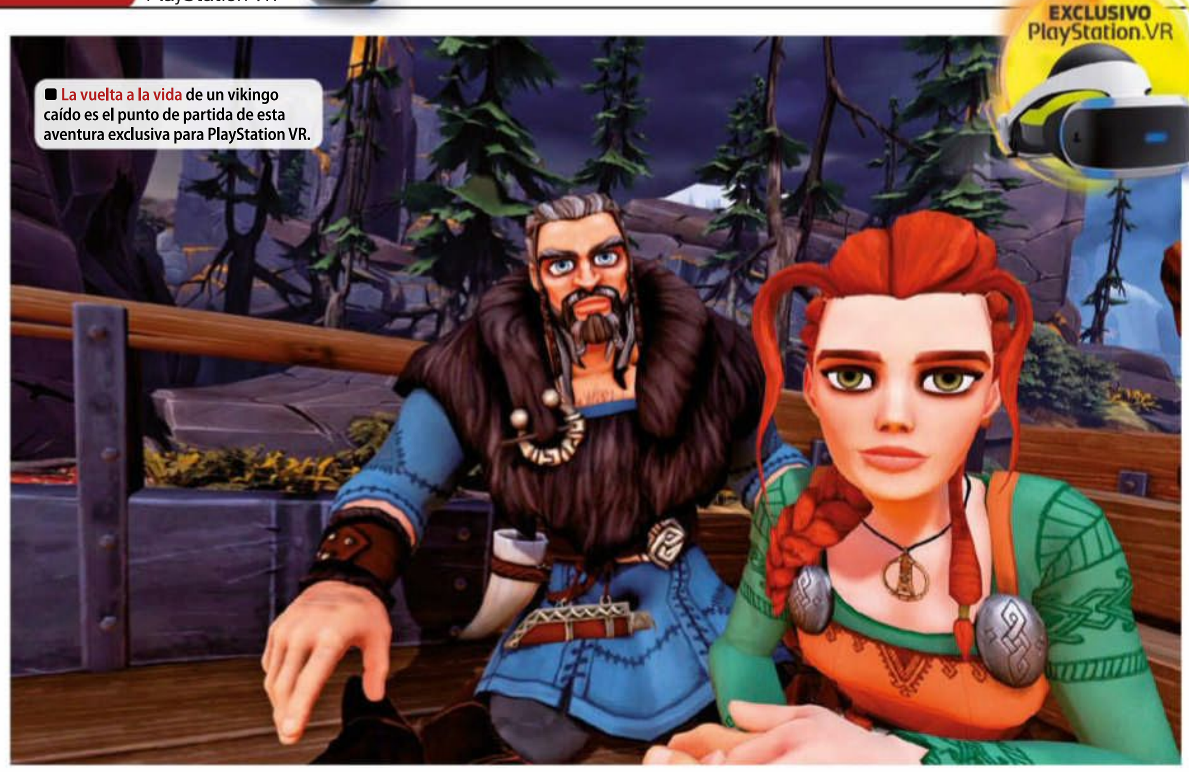
16

Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **FRIMA STUDIO**
Editor: **FRIMA STUDIO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **9,99€**



JUGADORES: 1	JUG. ONLINE: NO
TEXTOS: NO	VOCES: INGLÉS
BLU-RAY: NO	PS MOVE: NO

http://fatedgame.com/



La vuelta a la vida de un vikingo caído es el punto de partida de esta aventura exclusiva para PlayStation VR.

HACIENDO EL **VIKINGO** EN REALIDAD VIRTUAL

Fated: The Silent Oath

La inmersión que proporciona PS VR es el principal atractivo de esta aventura narrativa, en la que nos sentimos como auténticos vikingos

Tras su lanzamiento en las plataformas de Realidad Virtual para PC hace unos meses, *Fated: The Silent Oath* se estrena ahora en PS VR dispuesto a sumergir a sus usuarios en una épica historia ambientada en la mitología nórdica.

A través de los ojos de Ulfr, un vikingo fallecido que gracias a la intercesión de una Valkiria regresa al mundo de los vivos, vivimos una aventura de ritmo pausado y que se sostiene en dos pilares principales: la exploración de sus escenarios, en los que encontramos sencillos puzles y momentos de acción, como disparar con nuestro arco o atravesar zonas repletas de trampas mortales, y, sobre todo, en unos inspirados diálogos entre los personajes que nos acompañan, quienes relatan una historia tan interesante como emotiva, y en la que las sorpresas, que no os desvelaremos, son constantes. Lo malo en este sentido es que todas las voces están en inglés y que no hay posibilidad de desplegar subtítulos en pantalla, por lo que tener un buen nivel en este idioma resulta fundamental para disfrutar del juego. Si es vuestro caso, *Fated: The Silent Oath* se convierte en una más que correcta propuesta para PS VR, ya que a la interesante historia que esconde hay que sumar algunos momentos jugables realmente inspirados y que se benefician de forma muy eficiente de la gran capacidad inmersiva que proporciona la realidad virtual. Y eso que, técnicamente, el juego es bastante sencillo e incluso presenta errores, como algunas pequeñas ralentizaciones y problemas de "clipping", que contribuyen a la sensación general de que el juego "mola", pero que podría haber dado mucho más de sí.



Con el stick izquierdo nos desplazamos libremente, y con el derecho giramos la cámara a pequeños "saltos".



La ambientación, inspirada en la mitología nórdica, es uno de sus puntos fuertes, pese a la sencillez general.

VALORACIÓN

LO MEJOR
Su ambientación y una historia en la que vivimos momentos épicos. Sale a buen precio.

LO PEOR
Está íntegramente en inglés. Presenta algunos errores técnicos puntuales. Es corto.

65	**GRÁFICOS** Destaca la inmersión, aunque la sencillez y algunos fallos, pesan.
67	**SONIDO** Las voces, en inglés, destacan por su buena interpretación.
70	**DIVERSIÓN** Combina momentos muy lentos con otros sorprendentes.
63	**DURACIÓN** Sus 4 actos se completan en aproximadamente 2 horas.
NOTA 66	Una aventura con momentos destacables, pero la ausencia de doblaje y su reducida duración le hacen perder muchos enteros.

CONVIRTIENDO **NUESTRO VISOR** EN UN CASCO VIKINGO

1 **EXPLORAR** los escenarios es nuestro cometido principal en la aventura. Casi siempre lo hacemos a pie, pero también sobre un caballo.

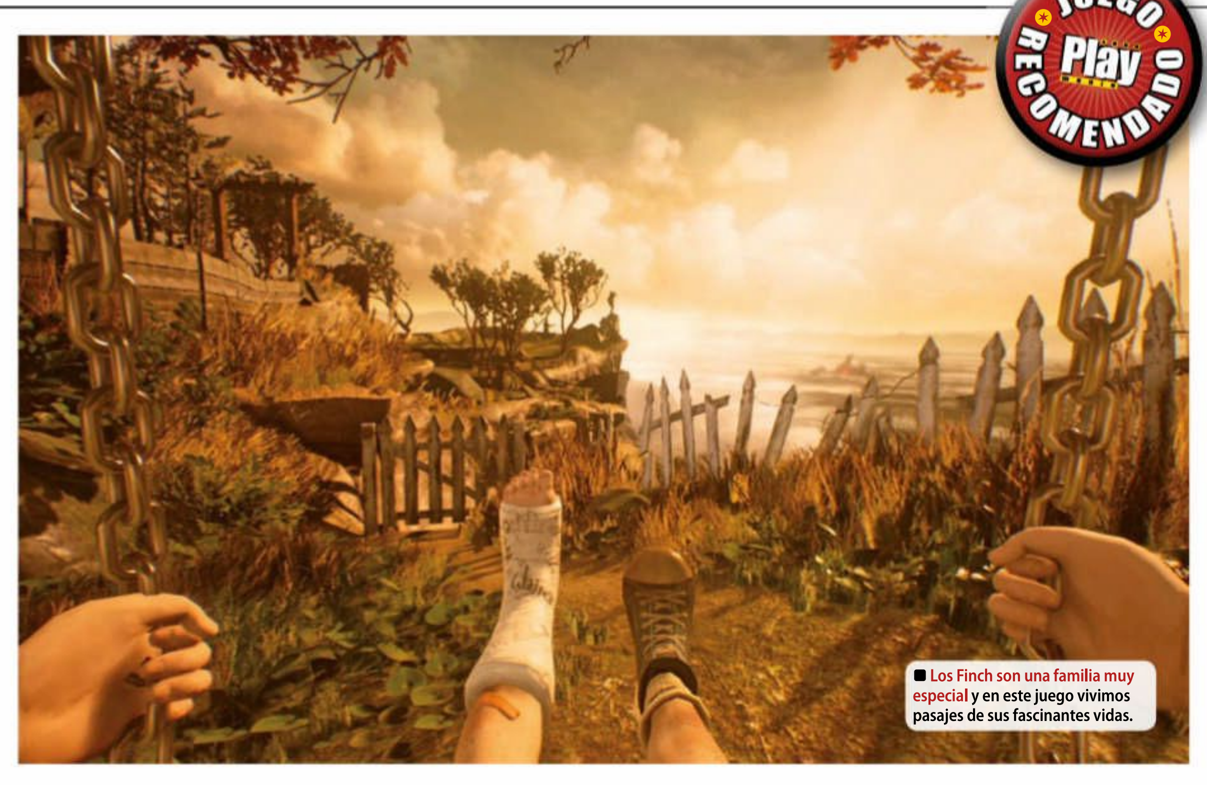


2 **LOS DIÁLOGOS** llevan el peso del argumento. No podemos hablar, pero sí asentir o negar con la cabeza para variar levemente ciertas respuestas.



3 **INTERACTUAR** en algunos momentos es vital, casi siempre en forma de minijuegos o zonas de habilidad repletas de trampas.





Los Finch son una familia muy especial y en este juego vivimos pasajes de sus fascinantes vidas.

RELATOS **INOLVIDABLES** DE UNA INUSUAL FAMILIA

What Remains of Edith Finch

¿Existe una maldición sobre la familia Finch? La última heredera quiere averiguar la verdad, recorriendo la peculiar historia de sus antecesores.



Cada habitación de la casa está creada con todo detalle y es un reflejo de la personalidad de los Finch.



La interacción es mínima, pero resulta realista y hasta sorprendente, como el secreto que oculta este libro.

La historia de los Finch ha estado marcada por la tragedia, pero también por una serie de sucesos inusuales. Edith Finch, la última persona de este linaje, regresa a la gran casa familiar para conocer sus raíces; un recorrido que es el nuestro y que vivimos en primera persona. Junto a Edith nos movemos por toda la mansión Finch, descubriendo qué fue de cada uno de sus antecesores. Cada una de estas historias que nos van a sorprender, a hacernos reír y llorar, sintiéndonos identificados en más de una ocasión.

***What Remains of Edith Finch* es una experiencia narrativa,** más cercana a novelas como "Cien años de soledad" que a lo que entendemos como juego propiamente dicho. Pero el hecho de ser un "juego de andar" no desmerece a *WROEF*, un título que va más allá de las limitaciones de su género, gracias a su enorme personalidad. Nos explicamos: a través de Edith revivimos los últimos momentos de sus antecesores y cada historia tiene su propio estilo, tanto "jugable" como visual. Nos transformamos en búho o tiburón; vivimos una historia de terror en forma de cómic; o somos el héroe de un épico juego de rol, entre otras propuestas de lo más imaginativo.

Como es norma en este tipo de juegos, *What Remains of Edith Finch* es bastante corto (os lo podéis "ventilar" en una sola sentada). Pero en este título lo importante es el viaje, no su duración. El título de The Giant Sparrow apela a nuestro corazón y esconde una importante lección sobre aceptar nuestras peculiaridades y de asumir los momentos más duros como parte de nuestras vidas.



» VIVIENDO LAS VIDAS DE **LOS FINCH**

1 **GREGORY.** Este bebé disfruta a lo grande de sus juguetes en el baño. Con sus manos hace que bailen al ritmo de "El Lago de los Cisnes".

2 **BÁRBARA.** La actriz de la familia Finch vive una noche terrorífica, en formato de cómic. Debemos defendernos del intruso en casa.

3 **WALTER.** Mientras trabaja en la fábrica de conservas, Walter sueña que está en un gran juego de rol, con opciones múltiples incluidas.



VALORACIÓN

» **LO MEJOR**
Tiene un mensaje muy poderoso, que deja huella en el jugador. Su mimo en lo visual.

» **LO PEOR**
Su duración, aunque comprensible por el tipo de juego. Voces en inglés.

89	» **GRÁFICOS** Escenarios muy elaborados y dotados de mucha personalidad.
80	» **SONIDO** Música emotiva, con alguna pieza famosa. Las voces están en inglés.
90	» **DIVERSIÓN** Cada historia de los Finch tiene un modo distinto de ser "jugada".
58	» **DURACIÓN** Se puede terminar en una tarde, aunque invita a ser "rejugado".
NOTA 89	Rompe el molde de las aventuras "contemplativas", aportando variedad para darnos un profundo mensaje.





Puyo Puyo Tetris es un puzle que fusiona los planteamientos de estos dos mitos del género.

PS4 | SEGA | PUZLE | YA DISPONIBLE | 24,95 €

Puyo Puyo Tetris

Dos puzles míticos como son *Tetris* y *Puyo Puyo* se fusionan de la mano de Sega. Este "crossover" mezcla los planteamientos de ambos títulos en sus diferentes modos de juego. *Tetris* es de sobra conocido y la mecánica de *Puyo Puyo* es similar, ya que se basa en una especie de "habas" de colores que bajan de 2 en 2 hasta la base de la pantalla y nuestra tarea es formar grupos de al menos 4 Puyos del mismo color (aunque la verdadera pericia se demuestra encadenando combos de 2, 3 o más grupos). Además de estas dos mecánicas, este juego presenta el modo Fusión, en el que durante la partida se mezclan las normas y estética de ambos juegos, aunque nuestra misión seguirá siendo formar grupos de 4 puyos o hileras exclusivamente de Tetriminos (así se llaman las piezas de *Tetris)* según se nos pida... Además, hay tutoriales que nos ayudan a dominar todas las mecánicas (desde las más simples hasta los trucos más avanzados), piques online y un sorprendente "modo Historia" con 70 fases de dificultad creciente. ¡Incluso pueden jugar hasta 4 jugadores simultáneos! En suma, un puzle repleto de opciones y matices que disfrutarás mucho a poco que te guste el género.

VALORACIÓN. **La fusión de dos puzles míticos a cargo del Sonic Team sólo podía dar lugar a una de las mejores piezas del género.**





La oferta de modalidades de juego es variada, tanto para jugar en solitario como con tres amigos.







Drawn to Death es un shooter para 4 jugadores con unos gráficos como si fueran dibujos en un cuaderno.

PS4 | SONY | SHOOTER | YA DISPONIBLE | 19,99 €

Drawn to Death

David Jaffe, el creador de sagas tan conocidas como *Twisted Metal* o *God of War*, saca sus lápices de colores para dibujar un shooter nada convencional. En *Drawn to Death* hasta 4 jugadores podrán enfrentarse en siete modos de juego distintos (que son variantes unos de otros), empuñando un arsenal de lo más variopinto (desde arma convencionales hasta auténticas "idas de pinza"). Lo malo es que sólo incluye cinco mapas, con lo que la apuesta se queda algo escasa en comparación con otros shooters. Eso sí, sus gráficos, imitando los dibujos de un chaval de instituto, son de lo más original.

VALORACIÓN. **Gráficamente sorprende, pero por su escasez de opciones y su poca profundidad no puede compararse a otros shooters**





Tumbili salta gracias al impulso de las bombas que colocamos a sus pies. Una barra de potencia que sube y baja sin parar marca el alcance del salto.

PS4 | SONY | PLATAFORMAS | YA DISPONIBLE | 14,99 €

Baboon!

Dos años después de su llegada a PS Vita, los bilbaínos de Relevo lanzan *Baboon!* en PS4. En él volveremos a intentar ayudar al monito Tumbili a superar unos 60 niveles de desarrollo vertical usando ocho tipo de bombas y distintos objetos. A medida que avancemos, la cosa se irá complicando en un desarrollo idéntico al de PS Vita en cuanto a niveles y objetivos. Pero aparte de las mejoras gráficas, se han hecho ajustes escuchando a la comunidad y se han incluido opciones nuevas, como la posibilidad de tener la "guía de vuelo" siempre visible. Divertido y adictivo como pocos.

VALORACIÓN. **Un "plataformas" con un enfoque muy original que llega a PS4 en su versión más pulida y... ¡en formato físico! Muy recomendable.**





Pulsa los botones adecuados en el momento justo en este colorido clásico de PSone.

PS4 | SONY | MUSICAL | YA DISPONIBLE | 14,99 €

Parappa The Rapper

Hace 20 años *Parappa the Rapper* nos trajo un colorido juego musical a nuestras PSone. Ahora, el juego llega para PS4 tal cual lo vimos en esa época, pero con gráficos en 4K. El desarrollo es muy sencillo: para impresionar a la hermosa Sunny, Parappa tiene que superar distintos retos "rapeando" sin fallar las lecciones de sus distintos "maestros", pulsando los botones adecuados en el momento justo. Si nos equivocamos demasiadas veces seguidas, seremos expulsados de la canción. En total, tenemos 6 niveles, que duran entre 2 minutos y medio y 3 minutos. Y no es muy rejugable que digamos.

VALORACIÓN. **Sólo los nostálgicos del clásico de PSone encontrarán motivos para gastarse 15 euros en este juego musical que se ha quedado desfasado.**





En este juego de estrategia de gestión "vikinga" podemos construir hasta 35 tipos de emplazamientos.

PS4 | MERIDIEM | ESTRATEGIA | YA DISPONIBLE | 34,95 €

Valhalla Hills Definitive Edition

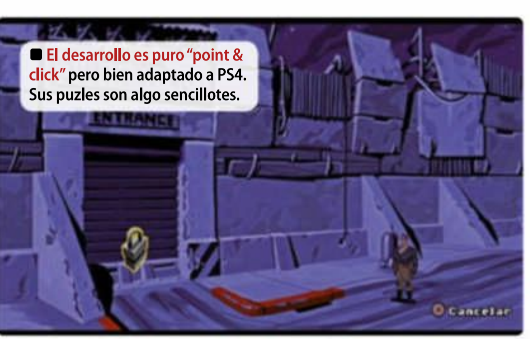
En este juego de estrategia de gestión asumimos el papel de Leko, hijo de Odín, expulsado a Midgard (o sea, al mundo de los humanos) por no dar la talla. Para demostrar que sí somos dignos, debemos guiar a un grupo de vikingos por las peligrosas montañas de Valhalla Hills. Pero para ello tendremos que construir y gestionar emplazamientos con hasta 35 tipos de edificaciones, luchar contra enemigos como gigantes de hielo... Aunque sus desenfadados gráficos inviten a pensar lo contrario, estamos ante un juego de estrategia profundo y repleto de opciones, que te enganchará durante meses.

VALORACIÓN. **Un notable juego de estrategia, bien adaptado a PS4 y con todos los DLC de PC. Nos hubiera gustado más con gráficos "realistas".**









El desarrollo es puro "point & click" pero bien adaptado a PS4. Sus puzles son algo sencillotes.



La historia del motero Ben es algo más seria que en otros juegos de LucasArts, aunque no falta el humor. Y con textos en castellano.

PS4/PS VITA | DOUBLE FINE | AVENTURA GRÁFICA | YA DISPONIBLE | 14,99 €

Full Throttle Remastered

Después de *Grim Fandango* y *Day of the Tentacle*, la siguiente aventura gráfica de LucasArts en llegar remasterizada a PS4 y PS Vita (ambas versiones sólo en descarga digital) es *Full Throttle*. 22 años después de su lanzamiento en PC la historia del motero Ben sigue siendo muy recomendable. Su desarrollo es puro "point and click", aunque el sistema SCUMM se aligeró de cara a este aventura, prescindiendo del típico cuadro de verbos y haciéndolo más visual. Por desgracia, los puzles son facilones, aunque para equilibrarlo se incluyeron una especie de mini-juegos en los que sobre la moto hay que pelear contra miembros de otras bandas (han envejecido regular). Aún con eso, la aventura dura unas 5-6 horas aunque como es habitual en este tipo de remasterizaciones, se incluye la BSO y podemos jugarlo mientras escuchamos los "comentarios" de sus creadores (con Tim Schafer a la cabeza) con montones de curiosidades que harán las delicias de los fans. Y hablando de remasterizaciones, podemos jugar la aventura en HD y con el apartado sonoro optimizado o, si lo preferimos, disfrutarlo en toda su gloria pixelada.

VALORACIÓN. **No es la mejor aventura gráfica de LucasArts pero aún así, merece muchísimo la pena si te gusta este género. Y poder rejugarla con los comentarios de los creadores es todo un lujo para los fans.**

NOTA 78

COMPLEMENTOS, PACKS, EXPANSIONES...

Contenido descargable de PlayStation Store


El estilo de *Nioh* se mantiene en esta expansión, repleta de combates de gran dificultad.


La nueva espada, Odachi, destaca por su imponente tamaño, lo que la hace muy útil para mantener a raya a los enemigos.


Los combates PVP (jugador contra jugador) a través de internet ya están disponibles gracias a la última actualización del juego.



PS4 | TEAM NINJA | AVENTURA DE ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 9,99€

NIOH

El Dragón del Norte

La historia de William se amplía gracia a este DLC, situado tras el final de su aventura, y que nos traslada hasta Oshu, una inhóspita región en la que debemos hacer frente a un nuevo y temible villano: Masamune Date.

El estilo de juego es muy continuista respecto al original, por lo que de nuevo nos esperan cientos de combates contra los Yokai y zonas repletas de trampas que nos ponen las cosas realmente difíciles, por lo que os recomendamos afrontar este DLC con un buen nivel de personaje. Por suerte, las nuevas armaduras, habilidades ninja, espíritus guardianes y el arma exclusiva, llamada Odachi, ayudan a equilibrar la balanza, algo a lo que también contribuye la actualización gratuita que acompaña a la llegada de esta expansión, y que, además de optimizar el sistema de progreso en el juego, incorpora los tan esperados combates online y la posibilidad de elegir entre varios personajes femeninos.

VALORACIÓN. Entre 5 y 6 horas extra del mejor *Nioh*, con nuevos enemigos y equipo. ¡Imprescindible!



PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA | YA DISP. | 7,99€

DRAGON BALL XENOVERSE 2

DB SUPER PACK 3

Tres nuevos personajes (Goku Black Rose, Zamasu y Bojack), cinco habilidades exclusivas, cuatro trajes adicionales, 5 nuevas superalmas y 3 misiones secundarias son el grueso del contenido de esta extensa actualización.

VALORACIÓN. El universo de *Dragon Ball Xenoverse 2* continúa su expansión de una forma muy acertada.



PS4 | REBELLION | SHOOTER | YA DISP. | 6,99€

SNIPER ELITE 4

Deathstorm 2: Infiltration

Karl Fairburne y los Aliados están un paso más cerca de descubrir los secretos de "Tormenta Letal", un proyecto atómico secreto que, una vez más, nos pone tras la mira de nuestro rifle francotirador en una historia exclusiva.

VALORACIÓN. Dura poco más de una hora, pero incluye momentos y duelos realmente intensos.



PS4 | UBISOFT | ACCIÓN/ESTR. | YA DISP. | 9,99€

GHOST RECON WILDLANDS

Narco Road

La acción gana terreno a la estrategia en este DLC, en el que, manejando a un mercenario, tenemos por delante 15 nuevas misiones de un ritmo mucho más frenético y directo que el de las misiones del título original.

VALORACIÓN. Todo un caramelo para los amantes de *Ghost Recon* y de las emociones fuertes.


Los nuevos atuendos son uno de los contenidos estrella de la primera expansión de *NieR*.

PS4 | SQUARE ENIX | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 13,99€

NIER: AUTOMATA

3C3C1D119440927

El primer contenido descargable de pago para este juegazo viene repleto de novedades. La principal es la llegada de 3 nuevos coliseos en los que demostrar nuestra habilidad, a los que acompañan varias misiones secundarias. Además, también podemos conseguir nuevos atuendos para 2B, 9S y A2, piezas de equipo exclusivas y temas inéditos para el tocadiscos. ¡Ah! y otra de las sorpresas son los combates contra Yosuke Matsuda, director de Square Enix, y Kenichi Sato, director de Platinum Games, que se convierten en peligrosos villanos. ¡Todo un puntazo!

VALORACIÓN. Ofrece varias horas de diversión extra, aunque se echan en falta más novedades y su precio es algo elevado.


Turista es el nombre de uno de los mapas más originales de este DLC. ¡Está lleno de posibilidades!

PS4 | ACTIVISION | SHOOTER | YA DISPONIBLE | 14,99€

CALL OF DUTY INFINITY WARFARE

Continuum

El segundo DLC de *Call of Duty Infinity Warfare* ya está disponible para todos los seguidores de la saga, que ahora pueden ampliar sus escaramuzas online gracias a la llegada de cuatro nuevos mapas exclusivos: Excess, Scrap, Archive y Turista, uno de los más inspirados, y que nos traslada a un complejo de ocio futurista situado en el interior del esqueleto de una gigantesca criatura. Además de estos nuevos escenarios, Continuum lleva un paso más allá a los ya tradicionales zombis y nos presenta Shaolin Shuffle, un nuevo episodio con sonido y estética funky, ya que está ambientado en la ciudad de Nueva York en la década de los 70.

VALORACIÓN. Una ampliación continuista, pero muy efectiva, y que sirve para añadirle muchas más horas de vida al genial shooter de Activision.


Shinobi, un letal samurái, es una de las nuevas clases que presenta esta nueva temporada.

PS4 | UBISOFT | ACCIÓN | 16 DE MAYO | GRATIS

FOR HONOR

Shadow and Might

La segunda temporada de *For Honor* arranca el 16 de mayo y, con ella, llegan a su universo un gran número de novedades. Ese mismo día, los poseedores del pase de temporada podrán acceder a las dos nuevas clases, Shinobi y Centurión, de forma gratuita, mientras que el resto de jugadores tendrán que esperar al 23 de mayo para desbloquearlos a cambio de acero. A estos temibles nuevos guerreros se sumarán dos mapas exclusivos, La Forja y El Jardín del Tiempo, así como el nivel Épico de equipamiento. Todo esto, junto con un gran número de ajustes en el equilibrio de todos los apartados del juego, servirá para revitalizar estas batallas.

VALORACIÓN. Si la primera temporada ya fue apasionante, los añadidos de esta segunda prometen mejorar notablemente la experiencia en los próximos meses.

PS4 | UBISOFT | AV. DE ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 9,99€

WATCH DOGS 2

Sin Concesiones

Una productora de cine para adultos es el nuevo objetivo para Marcus en esta ampliación de la historia de *Watch Dogs 2*. Marcus debe desentrañar, poco a poco, los misterios de una compleja red relacionada con la mafia rusa. De nuevo, las habilidades de hackeo vuelven a ser clave en un desarrollo repleto de desafíos de acción e infiltración y en el que también participamos en nuevas pruebas contrarreloj. Además, también podemos conseguir armas exclusivas, como el rifle francotirador aturdidor o la escopeta de aire, y vestirnos con nuevos atuendos.

VALORACIÓN. La historia es interesante e incluye algunos momentazos, pero no aporta grandes novedades a nivel jugable.



La historia es algo controvertida, pero está repleta de momentos bastante graciosos.

PARA MÁS INFO VISITA: PLAYSTATIONPLUS.ES

Tu comunidad PlayStation® Plus

Ser miembros de PlayStation Plus nos otorga muchísimas más ventajas además de jugar online y para que no te pierdas ninguna, repasamos las principales novedades de un mes muy "plus".



El trepidante multijugador de *Way of Redemption* atrapa desde la primera partida.



EL GANADOR DE LOS PREMIOS PLAYSTATION, **GRATIS** PARA LOS JUGADORES ESPAÑOLES

Deporte y acción con *Way of Redemption*

PlayStation España apoya el desarrollo de videojuegos en nuestro país, con una estrategia global llamada PlayStation Talents y en la que tienen un papel destacado los Premios PS, que eligen cada año el mejor proyecto de un pequeño estudio para ayudarles a convertirlo en realidad. El ganador de 2015, *Way of Redemption*, está a punto de ver la luz y, para celebrarlo, los miembros españoles de PS Plus podremos descargarlo gratis. Se trata de una divertida combinación de juego de acción y deportivo, con un potente multijugador que garantiza piques antológicos. De hecho, los chicos de Pixel Cream (padres de la criatura) han paseado *Way of Redemption* por varias ferias y eventos (desde el E3 de 2016 a Gamelab) y su stand siempre ha estado rebosante de público, demostrando lo atractivo de su propuesta. Básicamente recuerda a *Windjammer*, el clásico de Neo Geo en el que debemos marcar gol en la portería del rival. Eso sí, aquí manejamos a personajes con poderes especiales, con talentos y habilidades únicas... El objetivo es lanzar el balón desde nuestro campo y destrozar la pared del rival. Sencillo de jugar, pero complejo de dominar. El ritmo de las partidas es trepidante, ideal para competiciones online, y engancha desde la primera partida. Podemos jugar 1vs 1 o 2 vs 2, con lo que la diversión se multiplica. Puede convertirse en el siguiente *Rocket League*...



El ganador de los Premios PS 2015 es una divertida propuesta que promete ser un bombazo. ¡Juégalo gratis ya!



Cada personaje tiene habilidades únicas y se pueden personalizar.

JUEGOS DEL MES

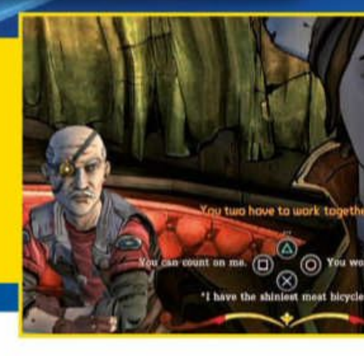
Los miembros de PS Plus pueden descargar sin coste adicional seis juegos, dos exclusivos para PS4, dos para PS3 y dos para PS Vita.



PS4 | 19,99 € | ACCIÓN

ALIENATION

Los creadores de *Dead Nation* nos presentan otro frenético shooter en perspectiva cenital, aunque de ambientación espacial. Su genial control de doble stick (con uno te mueves, con otro disparas) y su divertidísimo cooperativo garantizan horas de diversión.



REWARDS
LAS OFERTAS DEL MES

Las ofertas de PlayStation Rewards ya no cambiarán todos los meses. Desde mayo, tendremos 8 ofertas y sólo cambiarán dos al mes, dándonos ocasión de disfrutar durante más tiempo de las que más nos gusten. Este mes, hay ofertas en Waynabox, Club Vips, Europcar, Brooklyn Fitness, Game… ¡Consultadlas todas en playstationplus.es!

HAWKERS

25% DE DESCUENTO EN SU COLECCIÓN DE GAFAS DE SOL:
Se acerca el verano y nada mejor para protegerse del sol que unas buenas gafas y más con descuento.



DISFRUTA DE 8€ PARA TU PRIMER TRAYECTO:
Si nunca has disfrutado de este servicio de coches con conductor, ahora tienes una buena excusa.

ticketmaster

10% DE DESCUENTO PARA EL FESTIVAL HOGUERAS DE SAN JUAN
Que contará con la participación de Loquillo y Rosendo.

CONOCE LOS NUEVOS **PLAYSTATION PLUS CHALLENGES** DE PLAYSTATION LEAGUE

Acepta el desafío: ¡hay 9.000 € en juego!



Una de las principales novedades dentro de la profunda renovación de PlayStation League es el circuito PlayStation Plus Challenge, que pretende convertirse en una especie de incubadora para los jugadores que quieran abrirse hueco, a través de distintos desafíos, en la escena profesional dentro del competitivo mundo de los eSports. Actualmente, todos los miembros de PlayStation Plus pueden acceder a un reto muy especial que, además de repartir 9.000 € en premios, nos ofrece la oportunidad de clasificarnos a una final presencial que se disputará en Gamergy y que tendrá lugar el próximo 25 de junio en IFEMA (Madrid). Lo mejor es que PlayStation España se encargará de costear a los ganadores tanto el viaje como el hotel, así como el pase de tres días para la feria.

Para participar sólo tienes que entrar en es.ligaplaystation.com y aceptar el desafío de competir en los torneos de *FIFA 17, PES 17, NBA 2K17, Rocket League, CoD: Infinite Warfare* y *Street Fighter V*. Cada juego contará con varios desafíos a lo largo de distintas fechas e incluirá dos rondas clasificatorias: ¡visita la página de Liga para no perder detalle! Los mejores jugadores de cada título viajarán a Madrid donde, a lo largo de los tres días que dura Gamergy, se celebrarán diversos torneos clasificatorios abiertos al público asistente. Habrá tres arenas y un escenario dedicado a las competiciones. Los vencedores de estos torneos se verán las caras con los finalistas de los torneos online de PlayStation Plus Challenge. El domingo se jugará la gran final, que coronará al gran campeón del circuito. ¿Quieres ser tú el elegido? Corre, ¡apúntate en **es.ligaplaystation.com**!



LOS JUEGOS DEL DESAFÍO

Podrás inscribirte para jugar dos clasificatorios online por cada uno de los seis juegos disponibles. Las fechas de celebración de estos torneos son estas:

JUEGO	PSN CHALLENGE #1	PSN CHALLENGE #2
CoD Inf.Warfare	9 de mayo	5 de junio
NBA 2K 17	17 de mayo	5 de junio
FIFA 17	17 de mayo	29 de mayo
Rocket League	1 de mayo	24 de mayo
Street Fighter V	3 de mayo	23 de mayo
PES 2017	9 de mayo	31 de mayo

Un montón de Pluses

Por 4,17 € al mes PS Plus te ofrece todas estas ventajas si tienes una PS4

- ☑ Acceso al **multijugador online** en todos los juegos.
- ☑ Acceso a la **Liga Oficial PlayStation.**
- ☑ **24 juegos de PS4** al año sin coste adicional.
- ☑ **Acceso a Share Play:** invita a un amigo en jugar en tu partida, aunque él no tenga el juego en su consola.
- ☑ **10 GB de almacenamiento** en la nube, para que tus partidas estén en a salvo y accesibles desde cualquier PS4.
- ☑ **Descuentos exclusivos en PS Store,** que se suman a los descuentos que haya disponibles en cada momento.



Cómo me suscribo

Convertirse en miembro de **PlayStation Plus** es sencillísimo. Es como realizar cualquier otra compra en PlayStation Store (también puedes comprar una tarjeta de prepago en tienda físicas), por lo que sólo necesitas tener una cuenta PSN. Si eres nuevo propietario de una de PlayStation y nunca has estado suscrito a PS Plus, podrás disfrutar de una prueba gratis de 14 días. Tienes tres opciones:

- ☑ **1 MES.** Los 30 días se suscripción cuestan 6,99 € y te dejará con la miel los labios. Recuerda que los juegos de la colección sólo pueden disfrutarse mientras eres miembro.
- ☑ **3 MESES.** 90 días de suscripción te salen a 14,99.
- ☑ **12 MESES.** Es la opción más económica, cuesta 49,99 euros (4,17 al mes) y durante un año disfrutarás de todas las ventajas de PS Plus y recuperarás de sobra tu inversión.



PS4 | 19,99 € | AVENTURA

TALES FROM THE BORDERLANDS

Ambientada en Pandora tras los acontecimientos de *Borderlands 2*, esta aventura gráfica conserva el humor y estética característica de la saga de Gearbox, pero con un desarrollo típico de los juegos de Telltale.

LO QUE NO TE PUEDES PERDER

¡Pide comida a domicilio sin soltar el mando!

Gracias a "Burger Clan", todos los miembros de PlayStation Plus podremos hacer perdido online a Burger King… ¡desde la propia consola!
Más info en: **www.burgerclan.es**





LOS JUEGOS MÁS **ESPELUZNANTES** DE PS4

TERROR EN PRIMERA PERSONA

La vista subjetiva o en primera persona logra que los juegos sean más inmersivos. Si este recurso se usa en un juego de miedo, el resultado es un desarrollo aún más terrorífico, como descubrirás en esta comparativa.

ANALIZAMOS:

- ALIEN ISOLATION
- AMNESIA COLLECTION
- DAYLIGHT
- DYING LIGHT: ENHANCED EDITION
- LAYERS OF FEAR: MASTERPIECE EDITION
- OUTLAST TRINITY
- RESIDENT EVIL 7
- SOMA



Evitar la confrontación directa con el alien debe ser nuestra prioridad si queremos vivir.





CARA A CARA CONTRA UN **ICONO** DEL TERROR

Alien Isolation

Formato: **PS4/PS3**
Desarrollador: **THE CREATIVE ASSEMBLY**
Editor: **SEGA**
Precio: **34,99 €**
JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**

El reciente estreno de "Alien Covenant" es la mejor excusa para volver sobre este "survival horror" tan "acongojante" como la película de Ridley Scott.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Amanda Ripley (hija de la teniente Ripley) protagoniza esta historia de supervivencia ambientada en la estación espacial Sevastopol, que cuenta con un huésped inesperado: un enorme Alien con el que no querremos cruzarnos...

DESARROLLO. Todo gira en torno al xenomorfo, al que no podremos matar, en un desarrollo que es puro "survival horror". Los tubos de ventilación, las taquillas, los armarios y hasta las mesas se convierten en improvisados refugios para evitar al alien. Contamos con armas como escopeta, lanzallamas, cócteles molotov... pero al alien sólo le harán "cosquillas" el tiempo justo para que logremos escapar hasta el siguiente escondite... Todo esto forja un desarrollo angustioso, aunque repetitivo y desesperante en ciertos puntos.



La teniente Ripley aparece en un DLC. Su hija Amanda es la protagonista de *Alien Isolation*.

APARTADO TÉCNICO. Sus gráficos no son punteros, pero la estética que está muy cuidada, imitando la película de 1979 a la perfección. La banda sonora y el doblaje son grandiosos, pero los efectos de sonido (los pasos del alien, nuestra respiración...) brillan con luz propia. A poco que te guste el fenómeno "Alien" y la primera película, lo vas a disfrutar.

» VALORACIÓN: MUY BUENA
Aunque gráficamente se ha quedado un poco obsoleto, su desarrollo sigue siendo de lo más "acongojante" de PS4.



Tu cordura quedará seriamente tocada tras sumergirte en esta trilogía. Avisado quedas...





UNA **TRILOGÍA** QUE TE PONDRÁ LOS PELOS DE PUNTA

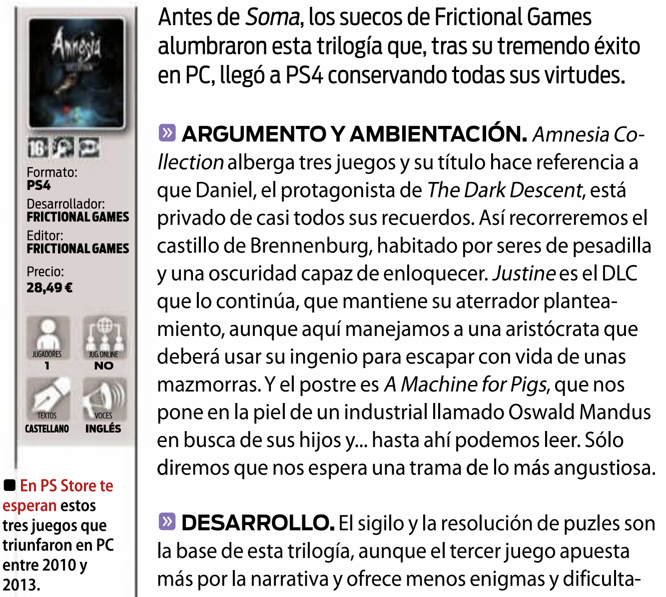
Amnesia Collection

Formato: **PS4**
Desarrollador: **FRICTIONAL GAMES**
Editor: **FRICTIONAL GAMES**
Precio: **28,49 €**
JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**

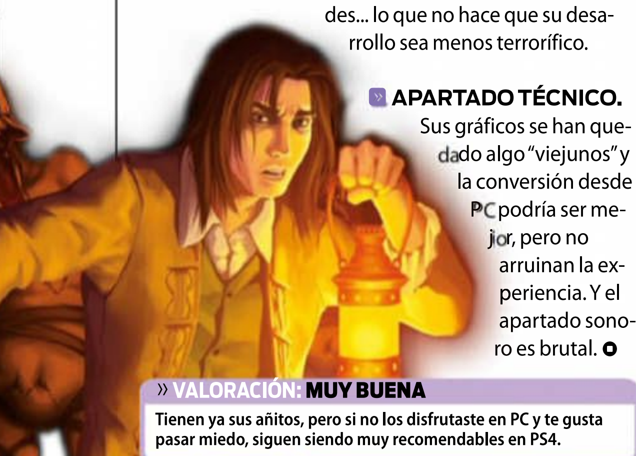
En PS Store te esperan estos tres juegos que triunfaron en PC entre 2010 y 2013.

Antes de *Soma*, los suecos de Frictional Games alumbraron esta trilogía que, tras su tremendo éxito en PC, llegó a PS4 conservando todas sus virtudes.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. *Amnesia Collection* alberga tres juegos y su título hace referencia a que Daniel, el protagonista de *The Dark Descent*, está privado de casi todos sus recuerdos. Así recorreremos el castillo de Brennenburg, habitado por seres de pesadilla y una oscuridad capaz de enloquecer. *Justine* es el DLC que lo continúa, que mantiene su aterrador planteamiento, aunque aquí manejamos a una aristócrata que deberá usar su ingenio para escapar con vida de unas mazmorras. Y el postre es *A Machine for Pigs*, que nos pone en la piel de un industrial llamado Oswald Mandus en busca de sus hijos y... hasta ahí podemos leer. Sólo diremos que nos espera una trama de lo más angustiosa.



DESARROLLO. El sigilo y la resolución de puzles son la base de esta trilogía, aunque el tercer juego apuesta más por la narrativa y ofrece menos enigmas y dificultades... lo que no hace que su desarrollo sea menos terrorífico.



APARTADO TÉCNICO. Sus gráficos se han quedado algo "viejunos" y la conversión desde PC podría ser mejor, pero no arruinan la experiencia. Y el apartado sonoro es brutal.

» VALORACIÓN: MUY BUENA
Tienen ya sus añitos, pero si no los disfrutaste en PC y te gusta pasar miedo, siguen siendo muy recomendables en PS4.


Si vives aferrado a tu móvil, en este "survival horror" te sentirás como pez en el agua.





¿TE DAN MIEDO LOS **HOSPITALES?** NO NOS EXTRAÑA...

Daylight



Formato: **PS4**
Desarrollador: **ZOMBIE STUDIOS**
Editor: **ATLUS**
Precio: **14,99 €**
Jugadores: 1 · Jug. online: NO · Textos: CASTELLANO · Voces: INGLÉS

Explorar un tenebroso hospital con la única ayuda de nuestro teléfono móvil para orientarnos es la premisa de este "survival horror" que presenta ideas originales.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. En *Daylight* te despiertas encerrado en un hospital abandonado con tu teléfono móvil como única fuente de luz. Tratas de avanzar en la oscuridad, pero pronto descubrirás que tras tus pasos acecha una escalofriante presencia...

DESARROLLO. Es bastante repetitivo: siempre hay que buscar 6 notas y acudir a una habitación donde cogemos cierto objeto, que habrá que llevar a otra parte para abrir un nuevo camino. Y si nos atrapa la mujer demoniaca que aparece de vez en cuando, tendremos que repetir todo el área... que es lo que más asusta del juego. Y los escenarios se generan aleatoriamente en cada partida, aunque eso no alivia la monotonía, ya que todas las zonas se parecen. Eso sí, si transmitimos partida en Twitch, otros jugadores pueden generar "efectos paranormales" desde su consola... Una idea original.

Huir de una presencia maligna en escenarios aleatorios será nuestro cometido en *Daylight*.

APARTADO TÉCNICO. Además de repetitivo y poco duradero (en tres horas podemos terminarlo), su rendimiento técnico está muy por debajo de lo que puede ofrecer PS4. Al menos su parcela sonora sí es convincente.



VALORACIÓN: REGULAR
Ninguna de sus originales ideas consigue levantar su irregular narrativa, su bajo nivel técnico o su repetitivo desarrollo.


Dying Light plantea un gran escenario abierto repleto de zombis.





MIRROR´S EDGE SE FUE DE **VACACIONES** A *DEAD ISLAND*

Dying Light: The Following Enhanced Edition



Formato: **PS4**
Desarrollador: **TECHLAND**
Editor: **WARNER**
Precio: **59,99 €**
Jugadores: 1 · Jug. online: NO · Textos: CASTELLANO · Voces: INGLÉS

Los creadores de *Dead Island* regresaron a los mundos abiertos repletos de zombis pero añadiendo elementos como "parkour", ciclos día-noche...

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Viajamos a Harran, una ciudad en cuarentena por un brote zombi. Acudimos bajo la identidad de Kyle Crane, un agente especial con una misión: localizar a Suliman, un tipo que podría haber robado un dossier con la vacuna para el virus. Pero nada más pisar tierra firme descubriremos que no va a ser una misión sencilla: por si los zombis fueran poco, los supervivientes han formado facciones que compiten por los escasos suministros.

DESARROLLO. Bajo una perspectiva subjetiva, nos espera un desarrollo abierto, repleto de misiones principales y tareas secundarias (como encontrar coleccionables, desafíos con ranking online, eventos aleatorios... Además de combatir, exploraremos a pie, con vehículos o usando movimientos de "parkour". Y con cooperativo. Eso sí, no esperéis pasar mucho miedo, aunque al caer la noche nos esperan criaturas más peligrosas.

APARTADO TÉCNICO: Destacan los efectos de luz y el diseño de la ciudad. Todo se mueve de forma fluida y el sonido funciona de lujo.



Incluye cooperativo para 4 jugadores e incluso permite "invasiones" de un quinto, en plan *Dark Souls*.



VALORACIÓN: EXCELENTE
No es un juego de terror propiamente dicho, pero si te gustan los zombis y los juegos de "mundo abierto", es compra obligada.



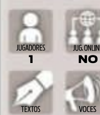
Layers of Fear ofrece una buena historia en un desarrollo carente de acción

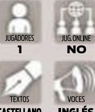




UN **LIENZO** QUE TE HARÁ PERDER LA CORDURA

Layers of Fear: Masterpiece Edition





16

Formato: **PS4**
Desarrollador: **BLOOBER TEAM**
Editor: **BLOOBER TEAM**
Precio: **21,99 €**
Jugadores: **1** · Jug. online: **NO**
Textos: **CASTELLANO** · Voces: **INGLÉS**

Dicen que la pintura es una actividad "relajada", pero las apariencias engañan. Lo descubrirás si te atreves a destapar los secretos que esconde esta mansión.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Un pintor en horas bajas se dispone a usar una mansión como retiro creativo. Pero a medida que avanza la historia descubriremos los oscuros secretos del anterior propietario y no sólo comprenderemos su locura sino que... terminaremos haciéndola nuestra. La historia se desarrolla de manera coherente y con buen ritmo durante las 5 horas que dura el juego y esta edición incluye su DLC, *Inheritance*, en el que manejaremos a la hija del pintor

DESARROLLO. No hay acción como tal, así que su desarrollo es muy pausado. Bajo una vista subjetiva, exploramos esta mansión de imposible arquitectura, abriendo puertas y cajones en busca de pistas y resolviendo sencillos puzles (cuya solución suele estar en esa misma habitación). Eso sí, aunque muchas de sus situaciones están "guionizadas", está todo tan bien medido que al final nos terminaremos llevando el susto igualmente.

APARTADO TÉCNICO. Y todo esto lo consigue gracias a un uso magistral del sonido (mención especial para su gran BSO) y a unos gráficos bastante convincentes que, eso sí, sufren alguna caída de "frames" de vez en cuando. Y eso que no tienen que mover muchos elementos...

Con esta cara te quedarás al descubrir los oscuros secretos que se ocultan en esta mansión.

VALORACIÓN: MUY BUENA

Si la ausencia de acción no es un problema para ti, aquí tienes una de las mejores historias de terror de todo el catálogo de PS4.



El recibimiento que nos brindan en el pueblecito de Outlast II no tiene nada que envidiar al del sanatorio de los anteriores





MIEDO A TRAVÉS DE UNA CÁMARA

Outlast Trinity





18

Formato: **PS4**
Desarrollador: **RED BARRELS**
Editor: **WARNER**
Precio: **39,99 €**
Jugadores: **1** · Jug. online: **NO**
Textos: **CASTELLANO** · Voces: **INGLÉS**

Si la noche es oscura y alberga horrores, siempre podemos usar nuestra cámara de visión nocturna. Quién necesita armas teniendo una, ¿verdad?

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. *Outlast Trinity* es un pack que incluye el primer *Outlast* y su DLC, *Whistleblower*, además del reciente *Outlast II* (que también puede adquirirse por separado en PS Store por 29,99 euros). Los dos primeros nos trasladan al manicomio de Mount Massive, con la misión de descubrir qué ocurrió entre sus muros en dos tramas paralelas que muestran distintos puntos de vista sobre la misma historia. Por contra, *Outlast II* cambia de protagonista y también de ambientación, transportándonos a un nada tranquilo pueblecito de Arizona en un "survival horror" que dura 10 horas con momentos muy "gore".

DESARROLLO. Los tres ofrecen un desarrollo similar, basado en el sigilo y en la huida y posterior búsqueda de escondite, que muchas veces deriva en un proceso de "ensayo y error" que acaba volviéndose algo mecánico y rutinario. También hay que estar muy pendientes de la batería de nuestra cámara, lo que añade un "plus" de agobio a un desarrollo agobiante sin acción "directa".

APARTADO TÉCNICO: Los dos primeros son "justitos", pero *Outlast II* sí ha mejorado respecto a las entregas previas en la parcela técnica, sobre todo en las texturas y en los efectos de luz. Y la BSO acompaña de lujo.

Outlast Trinity trae tres juegos: *Outlast*, su DLC *Whistleblower* y *Outlast II*. Pueden comprarse por separado.

VALORACIÓN: MUY BUENA

Tres terroríficas historias que se ven empañadas por otros tantos desarrollos que acaban resultando repetitivos y "mecánicos".


RE7 sabe cómo mantener la tensión a cada paso en un desarrollo digno de la saga.





FORASTERO, LA **FAMILIA BAKER** TE DA LA BIENVENIDA

Resident Evil 7 Biohazard

18

Formato: **PS4**
Desarrollador: **CAPCOM**
Editor: **CAPCOM**
Precio: **69,99**
Jugadores: **1**
Jug. online: **NO**
Textos: **CASTELLANO**
Voces: **CASTELLANO**

El decano del "survival horror" se reformuló con una propuesta diferente, aunque sin renunciar a muchas de las ideas que hicieron grande a esta serie.

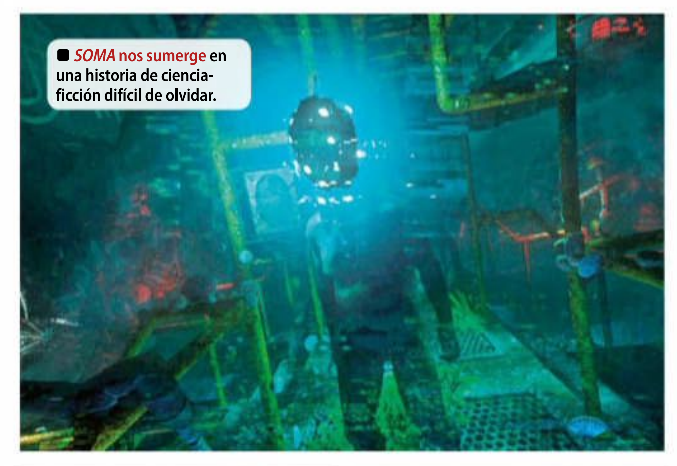
ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN: *Resident Evil 7* comienza con Ethan Winters llegando con su coche a Dulvey, un pequeño pueblecito en la Louisiana profunda. Ethan va tras los pasos de su pareja, Mia, desaparecida hace tres años y cuyo rastro le lleva hasta un viejo caserón cercano a un pantano. Lo que allí encontrará no serán zombis precisamente, sino una familia de tarados que alberga un oscuro y terrible secreto...

DESARROLLO: Conteniendo la respiración, exploraremos los oscuros pasillos de esta casa y sus alrededores. buscando pistas para avanzar y resolviendo puzles "marca de la casa", desde encontrar objetos y llaves de nombres extraños hasta restaurar la corriente eléctrica. Y mientras, tendremos la munición "justita" para resistir ante la familia Baker y ante los holomorfos, retorcidas criaturas mucho más letales que los zombis. Pero el mayor acierto de *RE7* es que nos mantiene en tensión durante las 10-12 horas que dura y logra sorprender (y asustar) a cada paso.

APARTADO TÉCNICO. El motor RE Engine hace posible que nos sumerjamos en esta tétrica y sucia atmósfera, muy inmersiva gracias a la vista subjetiva y potenciada si usamos PS VR. Y el apartado sonoro nos pondrá los pelos de punta con sus alaridos, chasquidos...


Encontrar a Mia será nuestra misión en *RE7*, aunque antes hay que tratar con la familia Baker.

VALORACIÓN: EXCELENTE
Si te gusta este género, no puedes perdértelo bajo ningún concepto. Y, si te atreves, intenta jugarlo entero con PS VR.


SOMA nos sumerge en una historia de ciencia-ficción difícil de olvidar.





¿QUIÉN VIVE EN UNA **BASE DEBAJO DEL MAR?**

SOMA



Formato: **PS4**
Desarrollador: **FRICTIONAL GAMES**
Editor: **FRICTIONAL GAMES**
Precio: **28,49 €**
Jugadores: **1**
Jug. online: **NO**
Textos: **CASTELLANO**
Voces: **INGLÉS**

Los fondos marinos son lugares peligrosos. Sobre todo si nos topamos con una misteriosa base que alberga un oscuro secreto que no queremos desvelar.

AMBIENTACIÓN Y ARGUMENTO. Los autores de los éxitos "peceros" *Penumbra* y *Amnesia* (ahora también en PS4), se estrenaron en PS4 con *SOMA*, una experiencia que absorbe de principio a fin durante las 12 horas que dura, aunque no asusta tanto como sus otros juegos. *SOMA* nos pone en la piel de Simon Jarrett quien, tras tomarse un líquido radioactivo, despierta en la base submarina Pathos-II sin saber cómo ha llegado allí ni qué debe hacer, pero donde se enfrentará a una enrevesada historia cargada de dilemas morales, que es uno de los puntos fuertes de la aventura.

DESARROLLO. Tendremos libertad para movernos por la base y para interactuar con cualquier objeto, aunque nuestra principal aliada en nuestra huida de la base será la Omnitool, una herramienta que usaremos tanto para abrir puertas como para resolver algunos puzles, no muy difíciles. Eso sí, no nos servirá contra los enemigos. Si nos descubren sólo podremos huir.

APARTADO TÉCNICO. La angustiosa atmósfera se ve potenciada por la vista en primera persona y por sus geniales efectos de sonido, que logran ponernos la piel de gallina en no pocos momentos del desarrollo. Lástima que haya "tirones" y que los tiempos de carga sean excesivos.

¿Quién vive en una base en el fondo de mar? Pues bichos como estos. No te dejes atrapar.

VALORACIÓN: MUY BUENA
No es un juego de terror "al uso", pero su angustiosa atmósfera y su historia son de las que dejan huella. Probadlo y nos contáis.



CONCLUSIONES

***Resident Evil 7* es el ganador de nuestra comparativa, aunque hay otras muchas experiencias de terror en primera persona que merecen ser disfrutadas a poco que te guste este género. Y lo bueno es que la mayoría están a un precio irresistible.**

Si te gusta el terror, no puedes perderte *Resident Evil 7*. El decano del "survival horror" logró reformularse con una propuesta atrevida (en primera persona y sin zombis) pero con un desarrollo mucho más cercano a los primeros *RE* que las últimas entregas, aunque no lo parezca en un principio. Su desarrollo, centrado en la exploración, con poca munición (y con hierbas y baúles) y puzles marca de la casa, engancha y logra sorprender a cada paso y que estemos deseando (a la vez que temiendo) saber qué nos espera tras la siguiente puerta.

Después de *Resident Evil 7* tenemos que colocar la edición "completa" de *Dying Light*, no por ser un gran juego de terror (de hecho, salvo momentos muy puntuales, es el juego que menos miedo da de la comparativa) pero es, de largo, la propuesta más completa. Por diversión (tanto en solitario como en cooperativo), duración, variedad en su desarrollo y apartado técnico, no podemos dejar de recomendar este sandbox que tiene lugar entre zombis. El que sí que da "miedito" y mucho es *Outlast Trinity*, aunque sea a costa de hacernos sentir indefensos en la oscuridad ante unos enemigos ante los que sólo podemos correr y escondernos... y poco más. Lástima que esta fórmula se repita hasta la saciedad, hasta el punto de convertirse en un continuo proceso de "ensayo y error" que acaba siendo muy mecánico. Y algo parecido le ocurre a *Alien Isolation,* uno de los juegos más antiguos de la comparativa que, con el estreno de "Alien Covenant", vuelve a estar en el candelero.

Pero si hablamos de juegos antiguos, *Amnesia Collection* se lleva la palma, ya que el primero de los tres juegos que forman esta "colección", *The Dark Descent,* data de 2010 aunque llegó a PS4 en 2016. No vamos a negar que sus gráficos se han quedado algo obsoletos, pero conserva intacta su capacidad para ponernos los pelos de punta, sobre todo la historia de *A Machine for Pigs*, el último de los títulos que integran esta terrorífica trilogía. Y si buscáis una historia aterradora, no dejéis de sumergiros en el demencial lienzo que dibuja *Layers of Fear* (que en su *Masterpiece Edition* incluye también su muy recomendable DLC, llamado *Inheritance)*. La trama de fondo es de las mejores de la comparativa, aunque su desarrollo, muy sosegado y "contemplativo", no gustará a todos. Y lo mismo ocurre con *SOMA,* una aventura que plantea difíciles dilemas morales y que no se olvida con facilidad, pero que sólo gustará al público adulto y amante de la ciencia-ficción. Cierra el ranking *Daylight,* la propuesta más floja en todos los sentidos.

1



2



3



4



5



6



7



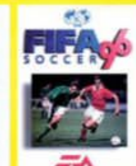
8



	CARACTERÍSTICAS GENERALES							CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS							COMPONENTES DE JUEGO						ELEMENTOS DE TERROR						
	Nº Jugadores Offline	Nº Jugadores Online	Nº de juegos o DLC incluidos	Compatible con PlayStation VR	Edición en formato físico	Duración	VALORACIÓN	Escenarios	Personajes	Enemigos	Animaciones	Banda sonora	Efectos de sonido	VALORACIÓN	Acción	Exploración	Puzles	Sigilo/Huida	Vehículos	VALORACIÓN	Argumento	Ambientación	Diseño de los enemigos	Terror psicológico	Sustos	VALORACIÓN	TOTAL
Alien Isolation	1	No	1	No	Sí	MB	MB	MB	B	MB	MB	MB	MB	MB	Medio	Alta	Medio	Alto	Nulo	MB	MB	MB	MB	Medio	Alto	MB	MB
Amnesia Collection	1	No	3	No	No	MB	MB	B	R	B	B	MB	MB	B	Bajo	Alto	Medio	Alto	Nulo	MB	E	MB	B	Alto	Alto	MB	MB
Daylight	1	No	1	No	No	R	R	B	R	R	R	B	B	R	Nulo	Medio	Bajo	Medio	Nulo	R	B	MB	B	Medio	Medio	B	R
Dying Light: Enhanced Edition	1	2-4	6	No	Sí	E	E	E	MB	E	E	MB	E	E	Alto	Alto	Bajo	Medio	Alto	E	B	MB	MB	Nulo	Bajo	B	E
Layers of Fear: Masterpiece Ed.	1	No	2	No	No	B	MB	B	R	B	B	MB	MB	B	Nulo	Alto	Medio	Bajo	Nulo	B	E	MB	B	Alto	Alto	E	MB
Outlast Trinity	1	No	3	No	Sí	MB	MB	MB	B	MB	MB	MB	E	MB	Bajo	Alto	Bajo	Alto	Bajo	MB	MB	E	MB	Medio	Alto	E	MB
Resident Evil 7	1	No	1	Sí	Sí	MB	MB	E	E	E	MB	MB	E	E	Medio	Alto	Alto	Medio	Bajo	E	MB	E	MB	Medio	Alto	E	E
SOMA	1	No	1	No	No	B	B	MB	B	B	B	MB	E	MB	Bajo	Alto	Medio	Alto	Nulo	MB	MB	MB	B	Alto	Bajo	MB	MB

LAS CREENCIAS POPULARES MÁS LOCAS DEL **FOLCLORE PLAYSTATION**

LEYENDAS URBANAS EN PLAYSTATION





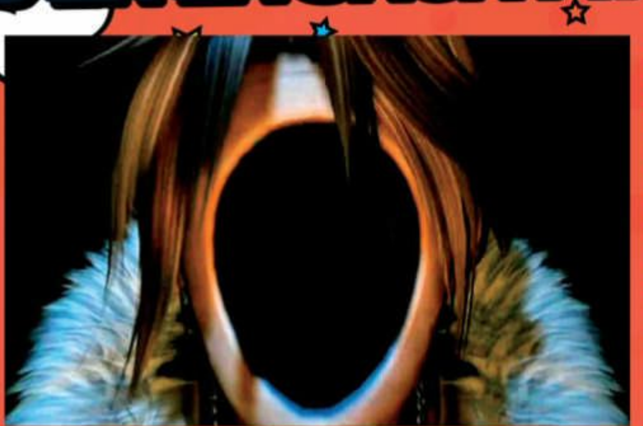

La maldición de los jugadores del FIFA

APARECER EN LA PORTADA DE *FIFA,* o cualquier otro juego deportivo, debería ser motivo de orgullo y hasta un presagio positivo, ¿verdad? Pues no siempre. Todo empezó con la primera entrega en 1994. En su carátula aparecía David Platt con la zamarra de la selección inglesa, que no se clasificó para el mundial de EE.UU. tras tres ediciones consecutivas haciéndolo. En 1995, el guardameta Erik Thorstvedt fue el elegido para la portada. Tuvo que abandonar el fútbol ese mismo año por problemas de espalda. En el 96, Ronald de Boer coprotagonizó la portada, fichó por el F.C. Barcelona y pasó de estrella a estrellado con 1 mísero gol en 37 partido ese año. En el 97, Ginola fue el elegido. Ya estaba maldito desde el mundial del 94 y esta portada no le valió para remontar el vuelo. En el 98 Raúl posó con la camiseta de la selección española, que cayó en primera ronda de aquel mundial en un grupo muy "chungo" formado por Nigeria, Paraguay y Bulgaria. Mendieta fue la cara de *FIFA 2001*, fichó por la Lazio italiana y comenzó su declive, que continuó hasta el fin de su carrera. EA decidió incluir varios jugadores en portada para curarse en salud, como sucedió en 2003, por ejemplo. La brujería se contuvo en los siguientes años, hasta que Kaká se lució en la carátula de *FIFA 11*, poniendo fin a su buena racha y continuando con una sarta de lesiones que lastraron su fútbol. Así que ya sabes, si te proponen ser portada de FIFA, piénsatelo dos veces.

LEYENDAS EN LA SAGA FINAL FANT

Squall estaba muerto

EL "PROTA" DE *FINAL FANTASY VIII* podría haber fallecido al final del primer disco según esta teoría. Edea le clava a Squall una estaca de hielo y, al comienzo del siguiente disco (eran 4), apenas se menciona el tema y Squall está recuperado. Desde ahí, el juego se vuelve más fantasioso y menos realista. El final, uno de los más raros de la historia, cuenta con esta tétrica imagen de nuestro héroe, un flashback que pone los pelos de punta y la muerte de Squall, que luego resucita como en un... ¿sueño?



Resucitar a Aeris

UNO DE LOS MOMENTOS MÁS IMPACTANTES para cualquier veterano de PlayStation fue, sin duda, la muerte de Aeris en *FF VII*. Negando la mayor, muchos jugadores aseguraban que la florista podía ser resucitada. Hubo muchas teorías e incluso algunos consiguieron usar trucos que modificaban el juego para controlarla, pero de volver a la vida nada de nada. ¿Podremos resucitarla en el remake?

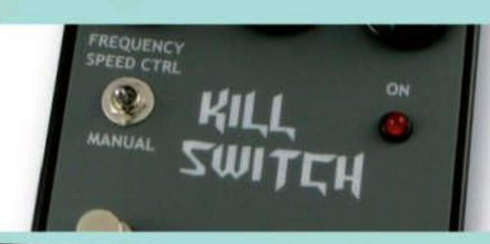
La chica de la curva, el fantasma que aparece en el espejo al pronunciar su nombre, el chupacabras, el monstruo del Lago Ness, el yeti o Ricky Martin, la nocilla y una chavala algo salida, son leyendas urbanas muy populares, pero el universo PlayStation también tiene su buena ración de "historietas".

Todos hemos oído, en algún momento de nuestras vidas, a un amigo, familiar o vecino que juraba y perjuraba haber sido testigo directo de alguna de estas leyendas urbanas. Que si lo he visto con mis propios ojos, que si recogí a una autoestopista que resultó ser un fantasma, que te lo prometo por lo más sagrado y un largo etcétera de excusas baratas.

Los videojuegos no se han librado del fenómeno y, a lo largo de los años, nos hemos encontrado con todo tipo de historias sobre nuestro ocio favorito que nos han puesto los pelos de punta. De hecho, son algo tan viejo como los propios videojuegos. Del primer *Legend of Zelda* de 1986 se dijo que el mapeado de la tercera mazmorra en forma de esvástica demostraba la implicación de Nintendo con los nazis, aunque indagando un poco se pudo comprobar que el símbolo miraba a la derecha, algo que desde hace siglos es un símbolo de buena fortuna en el hinduismo. Por supuesto, desde la llegada de PSone en 1995, nuestras queridas PlayStation han creado una enorme cantidad de mitos y leyendas. A continuación, podéis descubrir algunas de las más divertidas y locas con las que nos hemos topado durante estos 22 años de consolas Sony. Hay de todo, desde conspiraciones de dictadores trasnochados tratando de conquistar el mundo o leyendas que traspasan los límites del rumor para aparecer en los telediarios nacionales, hasta maldiciones que afectan a jugadores de fútbol la mar de conocidos. Se lo advertimos, todo lo que van a leer en este reportaje es producto de su imaginación. O no.

Sony podía apagar para siempre tu PS3 si te daba por piratear la consola

EL INTERRUPTOR DE LA MUERTE se convirtió en una leyenda urbana perfecta para atemorizar a los piratas que habían "chipeado" PS3. Supuestamente, Sony podía apagar, de forma definitiva y remota, cualquier consola que incumpliese la normativa de la compañía, como usar el conocido "jailbreak" para piratear el hardware. La leyenda se nutre de otra leyenda anterior, ya que en Japón siempre ha circulado la teoría de que Sony apagaba sus productos al cumplirse la garantía para obligarnos a volver a pasar por caja. La obsolescencia programada no es ninguna leyenda, existe, pero de ahí a que Sony apagase las PS3 pirateadas hay un trecho de bulos infundados.



ASY





Manejar a Sefirot

HAY LEYENDAS que sobrepasan los foros de Internet y los patios de colegio para colarse en los telediarios. Eso pasó con la mítica leyenda que afirmaba que se podía controlar a Sefirot en *FF VII*. Un joven de 17 años (omitimos su nombre por pudor) se "coló" en la presentación del film de *La Fuerza Interior* para preguntar a su productor: "que dicen que se puede manejar a *Sefiró* en el juego". La respuesta es que, sin usar trucos, no se puede.





Cucarachas gamers viven en tu PS4

ALGUNAS HISTORIAS PARECEN TAN IRREALES que nos resulta muy difícil creerlas. Eso nos ha pasado al oír que a las cucarachas les gusta mudarse a nuestras PS4, como ha pasado con muchos otros electrodomésticos. Resulta que el calor que genera la consola de Sony crea el hábitat ideal para estos animales y las rendijas de ventilación son la puerta de entrada perfecta. Ha habido muchos casos en EE.UU. y, por si os lo estáis preguntando, la consola se rompe al quemar a los insectos y Sony no se encarga de la reparación. Para evitarlo, lo mejor es poner la consola lejos del suelo y con espacio a su alrededor.

Jugar con Lara Croft en paños menores

LOS DESEOS Y LAS LEYENDAS a veces se mezclan en un cóctel explosivo que, como os podréis imaginar, casi nunca se convierte en realidad. Los polígonos de Lara Croft, aunque fuesen tan triangulares que ahora nos cueste creerlo, provocaron todo tipo de calenturientos sueños entre los jugadores de aquella época. Las imágenes de promoción de la aventura original puede que también ayudasen, pero la realidad es que el rumor de que se podía jugar con la arqueóloga completamente desnuda corrió como la pólvora. Las imágenes de Lara Croft como Eidos la trajo al mundo circulaban por todas partes, por lo que la leyenda urbana no tardó mucho en recorrer los foros de Internet. Lamentablemente, o no, es otra historia inventada que sólo se hacía realidad en los mods de PC no oficiales.

LEYENDAS EN LA SAGA GTA

La verdad está ahí fuera, en San Andreas

UNO DE LOS JUEGOS CON MÁS MITOS por metro cuadrado, el genial *GTA San Andreas*, tuvo su ración de avistamientos OVNI. El caso es que había un bar en mitad de la nada, "Lil' Probe' Inn", algo así como "la pequeña sond"a, con un mapa (también aparecía en la casa de Toreno y en la base militar Área 69) que señalaba los puntos de avistamientos UFO en San Andreas. La gente se puso en plan Iker Jiménez y aseguró que había visto ovnis, alienígenas y mucho más, pero la realidad es que se trataba de otro "troleo" de Rockstar para hacernos perder la chota. Eso sí, en *GTA V* se desquitaron con un alien congelado, matanzas de aliens con las alucinaciones de Michael y hasta cuatro ovnis distintos surcando el cielo.

Fantasma de la

LA DIFUNTA MADRE DE CJ podía volver a la vida según uno de las leyendas más recurrentes de San Andreas. Resulta que si visitábamos la casa de CJ a las 00:00 de la noche, aparecía el fantasma de Beverly Jo-

L!!!!

Polybius, el videojuego más peligroso jamás creado

HAY LEYENDAS INOLVIDABLES, como la de esta misteriosa recreativa que, según el mito, apareció en los salones de Portland en 1981. Hay distintas versiones sobre las mecánicas de juego, aunque todas apuntan a una versión más epiléptica del mítico *Tempest* de Atari. Supuestamente, jugarlo causaba mareos, alucinaciones, pesadillas y hasta suicidios, por lo que la retiraron al poco tiempo. La historia es tan famosa que incluso llegó a salir en "Los Simpson", pero lo mejor es que la leyenda se hará real en PS VR, esperemos que sin alucinaciones, gracias a Jeff Minter, el creador de *Space Giraffe*.

Lanzar misiles con tu PS2

LA POTENCIA DE PS2 daba para bestialidades como *GTA San Andreas*, pero algunos quisieron ver mucho más allá y durante años circuló una leyenda urbana que aseguraba que Saddam Hussein, dictador iraquí de apuesto mostacho, había comprado unos cuantos miles de PS2. ¿Quería regalarle unas partidas a su pueblo? No, por lo visto era para unir sus chips y crear así un superordenador capaz de lanzar misiles a cualquier punto del mundo, preferiblemente EE.UU. No sabemos si las armas de destrucción masiva que Bush y Aznar buscaban eran estas PS2, pero la verdad es que ni siquiera encontraron eso tras la invasión.



a madre de CJ

hnson bajando por las escaleras. Luego se dijo que aparecía sólo en Halloween, que había que colocarse en una zona concreta de la casa y un largo etcétera. Todo mentiras. La madre de CJ sólo aparece en esta foto.



Bigfoot y los Johnson, y los Marston, y...

LA LEYENDA URBANA MÁS EXTENDIDA en *GTA San Andreas* fue, sin duda, la del gigantesco simio norteamericano, el Bigfoot. Según el mito, CJ podía encontrar al Bigfoot en las zonas boscosas del mapeado, como Mount Chiliad entre otras. Las pruebas, nada fidedignas, no tardaron en multiplicarse por los foros de Internet e incluso en algunas revistas de la época. Una vez más, se trataba de mods creados únicamente para alimentar el mito. Como es habitual, Rockstar tomó nota y homenajeó la leyenda haciendo que el Pies Grandes apareciese de verdad en *Red Dead Redemption Undead Nightmare* y, más adelante, también en *GTA V* (tras comernos unos cuantos peyotes dorados, eso sí).

✉ Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid , indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas o cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta - 28035 Madrid, y podrán utilizarse para enviarte información comercial de nuestros productos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Misterioso pase de temporada

Buenas. Me regalaron el pase de temporada de *Uncharted 4* y todavía no sé en qué va a consistir. Todos los DLC han sido gratuitos y la ampliación de la historia, por lo que veo en vuestra revista, va a ser un juego independiente. Entonces, ¿cuál va a ser el contenido para el pase de temporada?.

@Ricardo Tomé

El pasado 13 de diciembre el pase de Temporada de *Uncharted 4* (llamado Pack de Explorador) fue retirado del Store. Pero no te preocupes porque si tú ya lo tienes comprado, podrás descargarte *Uncharted: El Legado Perdido* sin coste adicional alguno. ¡Faltaría más! Y lo bueno es que te has ahorrado un dinerillo, ya que este pasa de temporada costaba 24,99 euros y *Uncharted: El Legado Perdido* costará 39,99 euros de salida (al menos en formato físico).

■ El Pase de temporada de *Uncharted 4* se ha retirado de PS Store. Si lo compraste podrás descargar gratis *El Legado Perdido*.

Campañas sí, pero buenas

Hola Playmaníacos. Ya he visto que *Star Wars Battlefront II* tendrá campaña para un jugador además del multijugador online, solucionando una de las mayores "cagadas" del anterior. Mi pregunta es... ¿merecerá a pena o será una campaña de "relleno" para vender más? Gracias y seguid así con la revista,

@Roberto López

Pues es difícil saber si la campaña de *Star Wars Battlefront II* molará o no sin haberla jugado. A priori, a nosotros desde luego nos parece de lo más interesante, ya nos pondrá en una tesitura muy original. Nos pondremos en la piel de Iden Versio, al mando de un grupo de combate de élite de las fuerzas imperiales llamado Escuadrón Inferno Y narrará una historia de venganza contra los rebeldes (es decir, contra los "buenos"), ambientada entre los Episodios VI y VII. Dicha historia, además, viene firmada por Walt Williams, el guionista del recordado *Spec Ops: The Line*, (uno de los videojuegos bélicos con mejor historia de fondo), por lo que tenemos las expectativas muy altas. Pero, de todas maneras, sea mejor o peor, siempre es mejor que haya Campaña a que no la haya, ¿no?



■ *Sombras de Guerra* nos devolverá a la Tierra Media con una nueva historia creada específicamente para el juego.

Retroaventuras sólo en digital

Buenas. ¿Saldrá alguna edición de *The Disney Afternoon Collection* en formato físico? Supongo que aquí no, pero ¿y en otros territorios? No me importaría importarlo si lo hay. Gracias.

@Xesús Villa

Lamentablemente, este recopilatorio que aglutina seis clasicazos de NES para que los nostálgicos podamos disfrutarlos en PS4 sólo esta disponible en digital y no existe ninguna edición en formato físico, ni en Europa, ni en Estados Unidos (que es donde tendría más sentido), ni tampoco en Japón. Una lástima, porque molaría muchísimo.

¿Última gesta en Mordor?

Estoy leyendo sobre el argumento de *Sombras de Guerra* y, si supuestamente termina donde empieza la trilogía original, ¿significa que será nuestra última aventura en Mordor de la mano de Talion y Celebrimbor?

@Rodrigo Hicks-Mudd Pérez

Pues aunque es muy pronto para decirlo, parece probable. Esta secuela nace del sorprendente éxito del anterior, *Sombras de Mordor*, y no le vemos mucho sentido a estirar más (todavía) esta historia que, además, te recordamos que no pertenece al canon "oficial" de la saga. Pero sólo el tiempo lo dirá...

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Por qué *Persona 5* no llega traducido?

Hola playmaníacos. Yo quería saber por qué *Persona 5* no ha llegado con textos en castellano si es un juego de sobresaliente? Gracias.

@Dani Martín

Que los juegos se traduzcan o no depende de varios factores pero el más importante es la previsión de ventas. Por mucho que el juego sea excelente si luego no llega ni a cierta cantidad de copias vendidas pues... no compensa. Además en el caso de *Persona 5* se suma que es un largo RPG con muchas líneas de diálogo que hay que traducir y adaptar (cuanto más texto, más caro). Es un tema complejo, pero sin duda para "convencer" a las compañías ayudaría mucho que estos juegos vendieran mejor. Y no nos referimos a comprarlos cuando están "de saldo" o de segunda mano. Pero claro, entendemos que es difícil comprar un juego pagando su precio "de salida" sabiendo que pronto va a bajar de precio. Hay países en los que esto está legislado (o salen en su idioma o no salen), pero eso implicaría que muchos juegos no llegarían a salir...



■ La calidad de un juego no es el argumento para decidir traducirlo o no. La clave está en cuántas unidades se espera vender y si compensa.


Greedfall es un juego de rol de acción de Focus Entertainment que debería estar listo en 2018.



» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Estará Roger Jr. en *Tekken 7*?

@Vicente Cruz
Pues al parecer, no. Las presiones de grupos activistas en defensa de los derechos de los animales han triunfado y parece que el canguro será eliminado de nuestra versión. Curiosamente el oso Kuma sí peleará en *Tekken 7*. ¿Por qué uno sí y otro no? Es una buena pregunta...

¿Se sabe algo del nuevo *God of War*?

@Cris Muñoz
Su director, Cory Barlog, ha confirmado que "será tan violento como el resto de episodios de la saga, pero sin alcanzar niveles tan elevados de gore" y que se ambientará poco antes de la era de los vikingos. Eso sí, aún no se ha revelado la fecha.

¿Habrá un *Bully 2*?

@Sergio Rico
La secuela del polémico *Canis Canem Edit* siempre está en todas las quinielas de los futuribles de Rockstar. Hay rumores de que será su próximo juego tras *Red Dead Redemption 2*, pero de momento sólo son rumores.

¿Veremos zombis en el nuevo *CoD*?

@Simón Santiago
Sí. Esta modalidad extra ya ha sido confirmada. Se llamará Zombies Nazi (el nombre es original, ¿verdad?) y además se podrá jugar en cooperativo. ¡Gran noticia!

Con ganas de *Greedfall*

Hola y gracias a todo el equipo por el trabajo que hacéis mes tras mes. Hace unos cuantos números leí en la revista un pequeño reportaje sobre *Greedfall* y me llamó la atención. ¿Se sabe algo más sobre este juego?

@Alejandro Mantilla Reyes

Greedfall es el nuevo proyecto de Spiders, los creadores de *Bound by Flame* y *The Technomancer*. Será un enorme juego de rol de acción ambientado en un fantástico mundo abierto estilo *The Witcher III*, pero con una oscura estética que nos recordó a la película "El Pacto de los Lobos". Tuvimos ocasión de verlo hace algunos meses en un viaje a París en el que Focus Entertainment nos mostró sus lanzamientos futuros. Y decimos "verlo" porque lo vimos, pero no lo jugamos. Sólo tenían disponible un trailer y su desarrollo aún no estaba muy avanzado. Lo esperamos para 2018.

La respuesta a Project Scorpio

Buenas playmaníacos. ¿Cómo veis el lanzamiento de Project Scorpio en la redacción? ¿Hay tensión al respecto? ¿Creéis que Sony va a responder pronto o se quedará de brazos cruzados?

@Rodrigo Hicks-Mudd Pérez

Pues lo vemos muy bien. Aunque en Playmanía sólo hablemos de consolas de Sony, jugamos a todas y nos gusta estar al tanto de lo que sale. A Project Scorpio le vemos mucho potencial, aunque de momento sólo "sobre el papel"; tiene que demostrarlo con juegos. Y le deseamos la mayor de las suertes, porque si la competencia hace buenas consolas, eso obligará a Sony a "ponerse las pilas" para superarla y eso es bueno para todos. En este sentido, no creemos que Sony vaya a "responder" a Microsoft a corto plazo. PS4 sigue petándolo en todo el mundo y aún le quedan como poco un par de años de juegazos por delante y de asentar nuevas tecnologías como PlayStation VR. Obviamente, en Sony ya están trabajando "en la sombra" en la sucesora de PS4, pero no creemos que la enseñen pronto. Debido a su situación, Microsoft sí tiene "prisa" por sacar una nueva consola, pero Sony no.

Las novedades de *FFXII* en PS4

¿*Final Fantasy XII* en PS4 tendrá novedades o será lo mismo que en PS2? Gracias por contestar.

@Blas Hernández

Tendrá gráficos en HD, sonido surround 7.1, opción de guardado automático, tiempos de carga reducidos, trofeos... Además, su subtítulo, *The Zodiac Age*, hace referencia a otro añadido de esta versión: un sistema de desarrollo de personajes con doce trabajos inédito en Europa. Y el nuevo modo Desafío nos permitirá luchar contra hordas de enemigos en hasta 100 combates consecutivos.

The Zodiac Age es el *FFXII* de PS2, pero con un montón de mejoras gráficas y también varias novedades jugables.



Tras seis meses a la venta, ¿qué opinas de PlayStation VR?



Desaprovechado


Ignacio Moya Viveros
"De momento está desaprovechado. Quitando *RE7*, que es la bomba, los demás no dejan de ser unas demos, dada su escasa duración".

Le falta evolucionar


Rubén Kvk
"No me llama nada la atención. Carece de videojuegos de calidad y el precio sigue siendo excesivo. Creo que a esta tecnología aún le falta evolucionar un poco".

La clave, los juegos


Rubén Navarro Valles
"Yo las he probado y me molan mucho. Ahora, no las compraré hasta que realmente salgan juegos buenos que me llamen la atención. Y no dos o tres... Cualquier plataforma sin juegos en condiciones no vale nada".

Pienso pillármelas


Daviss Marting
"Las probé y me encantaron. Son algo caras, pero ya irán bajando. Y según he leído tienen preparados unos 40 títulos para VR de aquí a final de año. Cuando pueda, me las pillo".

Yo estoy satisfecho


José Piz Nav
"A mí me encanta y a mis amigos también. Faltan juegos, pero ya hay algunos muy buenos. También es un plus poder ver Blu-Rays en 3D o series de Netflix como si fuera en un cine".

Falta catálogo


Lionel Marrero
"Muy chulas, pero las compré en enero y sigue sin haber casi juegos. Un poco decepcionante".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿De qué juego clásico te gustaría ver un "remake"?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.



¿Habrá una secuela de *Alien Isolation*?

@Beatriz Hernández

Hubo rumores estas últimas semanas, pero desde Creative Assembly (creadores del original) los han desmentido, afirmando que su nuevo proyecto "no será un juego de Alien". Suponemos que hay muchas ganas debido al estreno de la película "Alien Covenant", pero nada más.

¿Merece la pena *Little Nightmares*?

@Susana Sanz

Absolutamente sí. Si te gustan los juegos con una estética estilo Tim Burton, te encantará ayudar a Six en su aventura, escapando de Las Fauces y sus grotescos habitantes. La única pega que le ponemos es su duración. Puedes leer nuestro análisis en este mismo número.

¿Es cierto que saldrá *Night Trap* en PS4?

@Roberto Serrano

Pues sí. Seguramente cuando leas esto ya podrás encontrar en PS Store una versión remasterizada de este clásico de Mega CD coincidiendo con su 25º aniversario. Además sus responsables, Screaming Villains, han anunciado una versión limitada en físico para PS4, con carátulas inspiradas en la versión original.

¿Llegará algún día la versión en disco de *Stardew Valley*?

@Beatriz Hernández

Es cierto que la versión en formato físico de este sorprendente "simulador de vida de granjero" ha tenido varios retrasos (lleva ya meses en PS Store). Hemos hablado con sus responsables en España y nos han confirmado que lo lanzarán a finales de junio, para que dé tiempo a incluir los textos en castellano.

¿Al final cuando sale *Constructor HD*?

@Belén Sanchinarro

En el número pasado lo fechamos para finales de abril, pero al final saldrá el 26 de mayo así que encontrarás el análisis de este peculiar juego de gestión inmobiliaria en el próximo número.

Una espiral de tendencias

Anteriormente, hubo muchos juegos bélicos centrados en la Segunda Guerra Mundial. Luego, vino la guerra moderna. ¿Es posible que estemos entrando en una espiral de tendencias?

@Rodrigo Hicks-Mudd Pérez

Las modas son cíclicas y SIEMPRE vuelven y esto pasa en prácticamente todos los ámbitos. La Segunda Guerra Mundial fue un filón a la hora de alumbrar shooters (hasta el punto de que fue la ambientación "estrella" que logró que el género triunfara en consola) pero tras unos cuantos (bastantes) juegos, este filón se agotó y dio paso a otro: la guerra "moderna", que a su vez fue sucedido por la guerra "futurista". Una vez agotada también esta vía y apoyándose en el factor nostalgia, pues aquí nos tienes, de regreso a la Segunda Guerra Mundial.



■ El regreso de *Call of Duty* a la Segunda Guerra de mundial supone la vuelta de la saga a sus orígenes. Además, esta ambientación fue la que consiguió que el género cuajara en PlayStation.

Playmanía en Argentina

Buenas tardes. Me gustaría saber cómo puedo hacer para comprar sus revistas. Soy de Argentina y acá están llegando un año atrasadas. ¿Es posible suscribirse aunque pague los 12 números por adelantado? Gracias.

@Claudio Ayala

Ante todo, un saludo para ti y todos los lectores que nos siguen también al otro lado del "charco". Para nosotros es un orgullo que estéis interesados en nuestra revista, pero por desgracia no es posible suscribirse a las revistas en papel si vives fuera de España. La única forma de que nos leas "sin retrasos" es comprar la revista en un quiosco digital. Estamos en los más importantes.

¿Por qué unos sí y otros no?

Hola playmaníacos. He visto que habrá versión física de *Maldita Castilla* en PS4 pero no saldrá aquí. ¿Cómo es posible que este juego, siendo español, no salga aquí y otros, como *Baboon!*, sí? ¿Me lo podéis explicar? Gracias.

@Jesús Poza

Lo primero es dejar claro que no es que *Maldita Castilla* en formato físico no salga aquí, es que sólo se va a distribuir en la web especializada www.play-asia.com (eso sí, con una tirada limitada a 3.000 unidades). Esta decisión que depende única y exclusivamente de su editor. En este caso, los responsables de *Maldita Castilla* valoraron los "riesgos" y decidieron hacerlo así. Mientras que en caso de *Baboon!* su editora es Sony, que en su incansable apoyo al desarrollo patrio, se puede permitir iniciativas como lanzar *Baboon!* en PS4 en formato físico, aunque no vaya a ser un "superventas". Todos los juegos españoles relacionados con PlayStation Talents se lanzan en formato físico en GAME. Y no puedes comparar los recursos de Sony con los de una editora pequeña.



■ *Maldita Castilla* en formato físico sólo puede comprarse vía web. No estará en tiendas.

PROBLEMAS TÉCNICOS

No se puede ver en 4K

Tengo una PS4 Pro conectada a un TV 4K y no logro que la resolución sea 4K ni activar el HDR. ¿Qué puedo hacer?

@Pablo Sanz

Esto puede se debido a varias causas. Primero, asegúrate de que estás usando el HDMI que viene con la Pro, (HDMI Premium 2.0) ya que el de la PS4 normal no vale. Luego, comprueba que estás utilizando la entrada HDMI correcta en tu TV, ya que no todos los conectores HDMI de tu tele podrían ser compatibles con señal 4K/HDR. Consulta el manual de tu TV. Y ya que estás, asegúrate de la que la opción UHD Colour de los ajustes de tu TV está activada. Y, claro, confirma que lo que quieres reproducir está en 4K/HDR. Recuerda que en algunos juegos es necesario activar manualmente el 4K/HDR desde los menús del juego.

Pagar para ver Movistar +

Hola. Tengo contratado Movistar + y lo veo en casa sin problemas. Pero en mi casa del pueblo no llega bien la señal de TV y he pensado en llevarme la PS4 con el app de Movistar + para verlo allí. ¿Tengo que pagar otra vez? Gracias y enhorabuena por el trabajo que hacéis todos los meses.

@Roberto Juárez

Si tú ya tienes una cuenta de Movistar + y pagas el servicio, no tienes que pagar más veces. Simplemente, cuando llegues al pueblo, inicia sesión en Movistar + con tu cuenta y podrás ver exactamente los mismo canales que tengas contratados. Eso, si en tu casa del pueblo tienes conexión a internet, claro. Y mucho ojo: acuérdate de cerrar sesión cuando vuelvas, ya que hay un límite de dispositivos para la misma cuenta.

PS VR, 4K y HDR

Hola estimados amigos de Playmanía. Soy un afortunado poseedor de PlayStation VR y me acaban de regalar una PS4 Pro. Con la normal, yo dejaba la unidad de procesamiento de PS VR siempre conectada a la tele, pero ahora no sé si puedo hacerlo. ¿Es compatible con 4K y HDR? Muchas gracias por la respuesta.

@Cristina Fuentes

La unidad de procesamiento PS VR admite transmisión de vídeo para señales a 1080 p y 4K, es decir, no tendrías que desmontar el chiringuito para jugar o ver películas en 4K. Eso sí, las señales HDR no son compatibles, así que si tu teles sí compatible con HDR y quieres ver el contenido activando esta opción, sí que te tocará conectar la PS4 Pro directamente a la tele.

INDECA
GAMING SOUND



MIOLNIR
WIRELESS HEADSET











RAIDEN
STEREO GAMING HEADSET













ASTREA
STEREO GAMING HEADSET

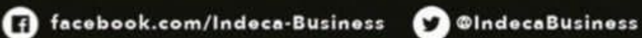


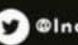






WWW.INDECABUSINESS.COM
WWW.INDECASOUND.COM





TOMA MEDIDAS PARA TU **SEGURIDAD**

¡Blinda tus datos!



La seguridad de los datos incluidos en tu cuenta de PSN debería estar entre tus prioridades dado el uso que se les puede dar si quedan expuestos. Nunca se puede estar 100% seguro pero sí puedes tomar medidas para reducir las posibilidades de fraude...

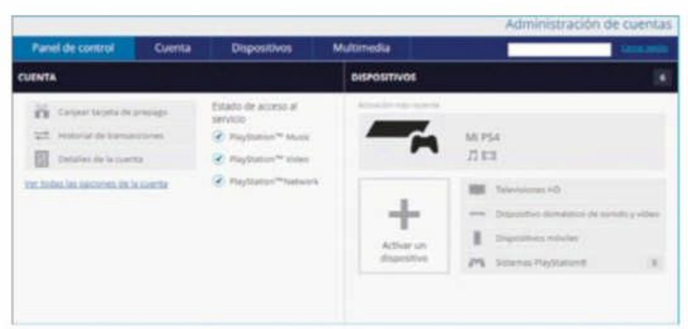
1. LA CONTRASEÑA: CÓMO CAMBIARLA Y ELEGIR LA MEJOR



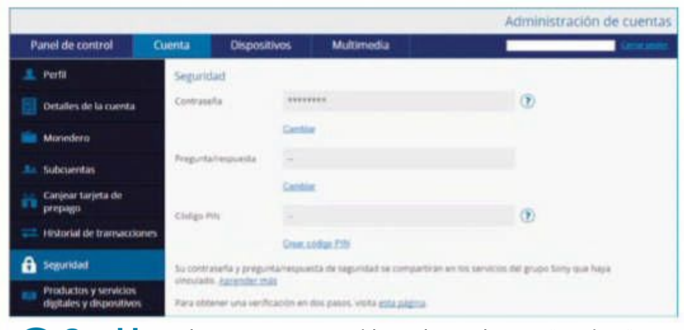
1 Cambiar. Desde el navegador web de tu ordenador accede a : **https://account.sonyentertainmentnetwork.com** e introduce tu email de acceso y tu contraseña.



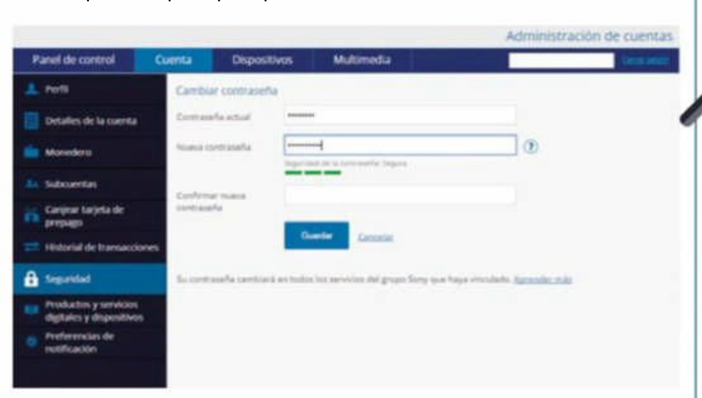
2 SMS. Si ya tienes activada la verificación de seguridad de dos pasos, introduce la clave que has recibido en tu móvil por SMS. Si no, obvia este paso (te damos más información más adelante).



3 Panel principal. Pincha en "Cuenta", en la segunda pestaña del menú superior del panel principal de control de tu cuenta PSN.



4 Cambia. De las tres opciones posibles, pulsa en el primer "Cambiar". Las otras dos opciones de seguridad las explicaremos más adelante.

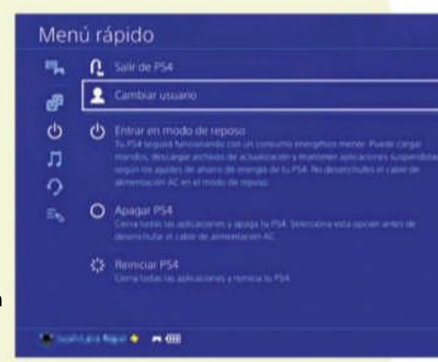


5 Mezcla. Introduce la nueva contraseña. Mezcla símbolos, números, mayúsculas y minúsculas hasta que el marcador de seguridad se ilumine en verde. Confirma luego la contraseña y listo. Apúntatela bien.

Ojo con....

AMIGOS

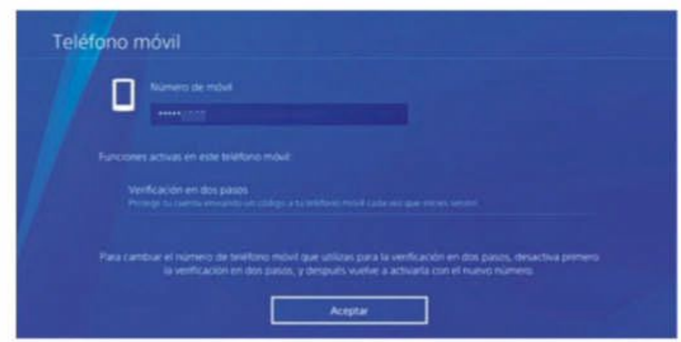
Puede sonar obvio, pero no deberías dejar los datos de acceso de tu cuenta ni a tus amigos. Por mucha confianza que tengas, no sabes si siguen los mismos pasos que tú para proteger tus datos, por lo que debes ser precavido, especialmente si vas a jugar en las consolas de los demás. Procura usar un usuario "invitado" en lugar del tuyo real asociado a tu cuenta PSN.



2. **VERIFICACIÓN DE DOS PASOS:** AUMENTA LA SEGURIDAD DE TU CUENTA



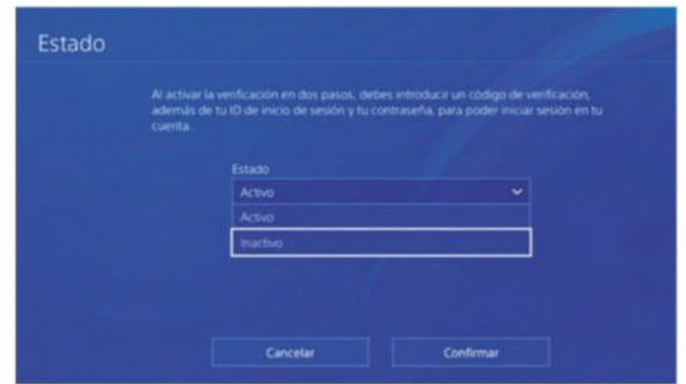
1 ¿Qué es?. Gracias a este sistema de seguridad opcional, cuando se inicie sesión en tu cuenta PSN mediante algún dispositivo, se te pedirá una clave adicional que recibirás por diversos medios (SMS, email o web).



3 Teléfono. Añade tu número de teléfono, incluyendo el prefijo del país en la fila superior (+34 para España) y pincha en "agregar".



5 Códigos de seguridad. En caso de no poder recibir SMS o emails, podrás usar uno de los 10 códigos que encontrarás en "Ajustes/PlayStation Network-Administración de cuentas/Información de cuenta/Seguridad/Verificación de dos pasos/Códigos de seguridad". ¡Anótalos en un lugar seguro!



6 Desactívalo. Este sistema se repetirá cada vez que inicies sesión en un ordenador, o cada vez que cierres sesión en PS4 o en la PlayStation App y vuelvas a iniciarla. Si ves que es demasiado "cansino", desactívala en "Ajustes/PlayStation Network-Administración de cuentas/Información de cuenta/Seguridad/Verificación de dos pasos/Estado", selecciona "Inactivo" del menú desplegable y luego pincha en "confirmar".



2 Activa. Desde tu PS4 ve a "Ajustes/PlayStation Network-Administración de cuentas/Información de cuenta/Seguridad/Verificación en dos pasos/Configurar ahora".



4 Clave. Recibirás un SMS casi inmediato, en el que se enviará un código de verificación. Este es el código que deberás introducir en la segunda fila, respetando mayúsculas y minúsculas. Luego pulsa "Activar". Gracias a este sistema, si alguien con tu contraseña quisiera activar tu cuenta en otra consola, teléfono u ordenador no podría completar el proceso al no disponer de este código.

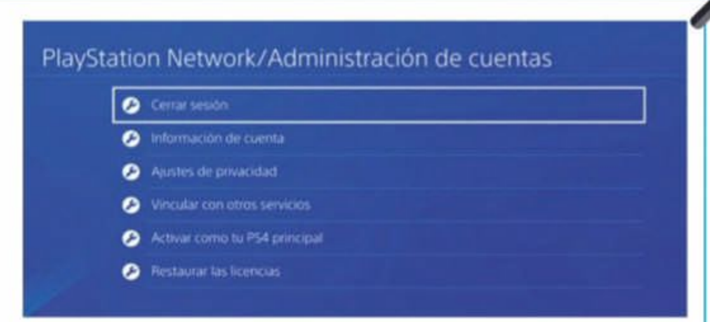
En 2 minutos...

OTROS DISPOSITIVOS

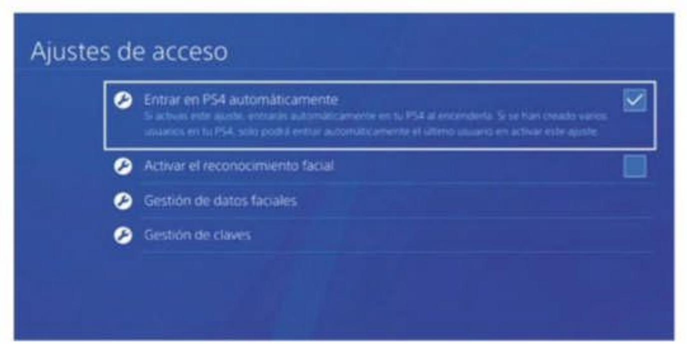
Si accedes a PSN desde otro dispositivo que no sea PS4, PS App, PC o un TV Bravia, el sistema cambia ligeramente. Se te mandará un SMS al móvil con un link a una web desde donde podrás generar una clave de acceso para ese dispositivo. Introdúcela junto con tu ID de inicio de sesión habitual, en lugar de tu contraseña habitual de PSN, y listo. Esto sólo será necesario hacerlo una vez con cada uno de ellos.



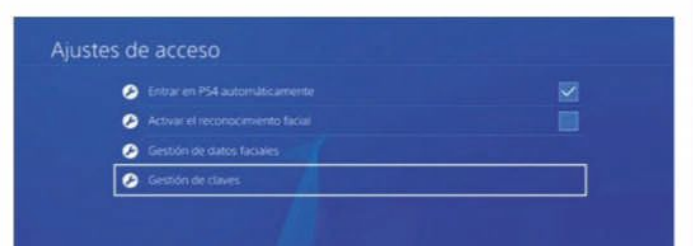
3. OTRAS RECOMENDACIONES



1 Cierra sesión. Si hay más gente que usa tu consola, cierra la sesión cuando acabes de jugar. Ve a "Ajustes/PlayStation Network-Administración de cuenta/Cerrar sesión" y confirma el cierre.



2 Inicio automático. En línea con el anterior punto, desactiva el inicio de sesión automático de PS4 para que haya que hacerlo manualmente cada vez que se encienda la consola. Ve a "Ajustes/Usuarios/Ajustes de acceso/ Entrar en PS4 automáticamente" y desmarca la opción. Esto es especialmente importante si usas tu cuenta en consolas de amigos.

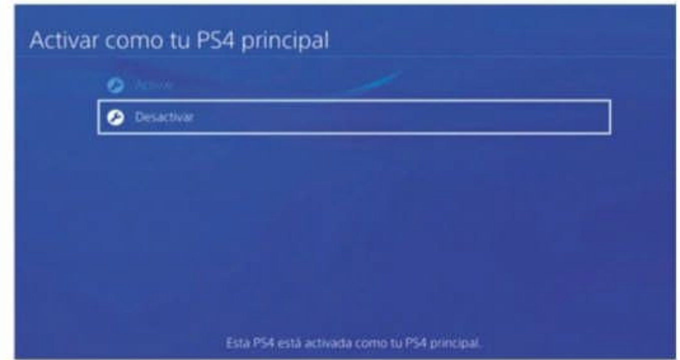


4 Clave. Crea un clave de acceso en tu consola PS4 y para tu usuario. Esta clave nada tiene que ver con la de inicio de sesión en PSN, sólo se requerirá en esa consola y para tu usuario (el que está asociado a tu cuenta PSN). Ve a "Ajustes/Usuarios/Ajustes de acceso/Gestión de claves". Marca una clave de 4 cifras y confírmala luego. Es como una doble confirmación, pero sin SMS.

Ojo con....



LA FOTO El reconocimiento facial es un método fantástico para que nadie en casa use tu usuario, pero de poco sirve si no haces caso a lo explicado en los puntos 3.1 y 3.2. Además, ten en cuenta que la habitación debe estar siempre bien iluminada (no detrás de ti, si no tu cara) a la hora de tomar la foto y luego para acceder a tu cuenta. Si deseas mejorar esos datos ve a "Ajustes/Usuarios/Ajustes de acceso/Gestión de datos faciales".

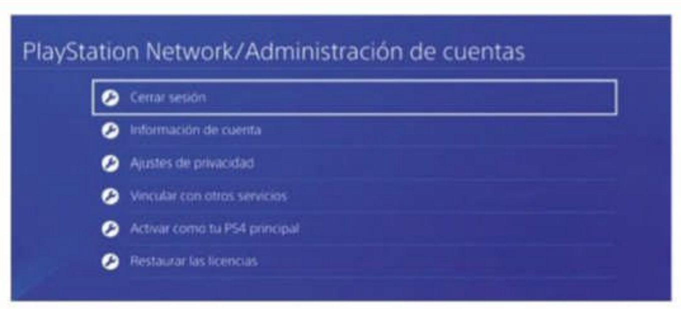


3 Deshabilita dispositivos. Si tienes dispositivos que no usas (o que no vas a usar en un tiempo) asociados a tu cuenta PSN, desvincúlalos. En PS4, ve a "Ajustes/PlayStation Network-Administración de cuenta/Activar como tu PS4 principal". Pulsa X y luego selecciona "desactivar".



5 Reconocimiento facial. Si tienes una Playstation Camera conectada a tu PS4, podrás activar el reconocimiento facial para iniciar sesión. Ve a "Ajustes/Usuarios/Ajustes de acceso/Activar el reconocimiento facial". Se tomará una foto (sigue las instrucciones) y al encender la consola, la cámara detectará tu rostro e iniciará sesión automáticamente.

5. RESTABLECER CONTRASEÑA SI LA HAS OLVIDADO



1 Cierra sesión. Si necesitas tu contraseña para algún proceso (una compra, un cambio en algún ajuste de cuentas...), pero no te acuerdas, ve a "Ajustes/ PlayStation Network-Administración de cuenta/Cerrar sesión" y pulsa X para cerrar sesión. Luego, selecciona "Iniciar sesión", pero esta vez pulsa triángulo en lugar de X para iniciar el proceso de restablecimiento de contraseña.

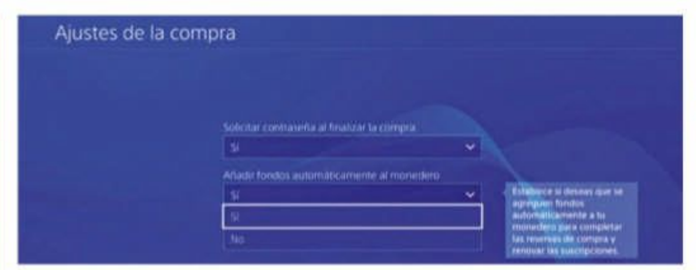


2 Datos. Se abrirá en la consola una pantalla donde deberás introducir tu ID de inicio de sesión (tu dirección de correo electrónico) y en esa misma dirección recibirás un email con un link. Debes pinchar en ese link desde un ordenador u otro dispositivo conectado. Esta una de las razones por las que hay que crear las cuentas PSN con direcciones de correo a las que tengas acceso.

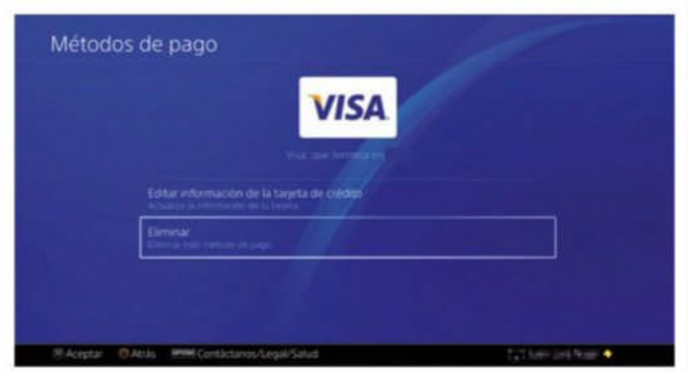
4. MEDIDAS DE SEGURIDAD **EN PS STORE**



1 Monedero. La forma más eficaz de evitar compras no autorizadas por parte de otros usuarios de la consola es hacer que te solicite la contraseña de acceso antes de finalizar la compra. Para ello ve a "Ajustes/PlayStation Network-Administración de cuenta/Información de cuenta/Monedero/Ajustes de la compra/¿Solicitar contraseña al finalizar compra?" y selecciona "Sí".



2 Trasferencia automática. Otra opción recomendable si tu cuenta la usa más gente es desactivar la transferencia automática de fondos al monedero (por ejemplo para las reservas). Ve a "Ajustes/ PlayStation Network-Administración de cuenta /Información de cuenta/Monedero/Ajustes de la compra". Luego selecciona "Añadir fondos automáticamente al monedero" y pulsa en "No".



3 Métodos de pago. Puedes eliminar los métodos de pago asociados a tu cuenta que ya no uses yendo a "Ajustes/ Playstation Network/Información de cuenta/Monedero/Métodos de pago". Introduce tu contraseña, selecciona la tarjeta dada de alta que quieras y pincha en "Eliminar".



4 Transacciones. Revisa periódicamente tus transacciones para tenerlas controladas. Vea "Ajustes/PlayStation Network-Administración de cuenta /Información de cuenta/Monedero/Historial de transacciones". Selecciona un periodo y dale a "confirmar".



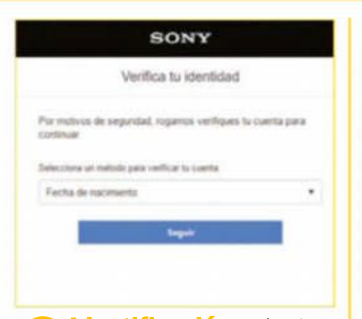
5 Subcuenta. El usuario de una subcuenta no puede asociar métodos de pago a ella, pero sí puede hacer uso del importe que ya hay cargado en el monedero. Consulta su estado yendo a "Ajustes/PlayStation Network-Administración de cuenta /Información de cuenta/Monedero/Agregar fondos".

En 2 minutos...

SUBSCRIPCIONES

Uno de los problemas que puedes encontrarte si desactivas la transferencia automática de fondos al monedero es la cancelación de alguna subscripción por impago, si se renueva automáticamente y no hay fondos suficientes en el Monedero el día de vencimiento. Estate atento a las fechas de cobro yendo a "Ajustes/PlayStation Network-Administración de cuenta/Información de cuenta/Suscripciones de Playstation".





4 Identificación. En la página a la que te lleva el link, selecciona entre proporcionar tu fecha de nacimiento, pregunta de seguridad, o envío de SMS para identificarte.



5 Contraseña. Una vez identificado, introduce tu nueva contraseña usando al menos 8 caracteres. Trata de mezclar, minúsculas, mayúsculas, números y símbolos.

Ojo con....

LOS DATOS QUE NO DEBES OLVIDAR

Necesitarás tener los siguientes datos para poder cambiar restablecer la contraseña:

- Fecha de nacimiento con la que te diste de alta en tu cuenta de PSN.
- Dirección de email usada como ID de inicio de sesión.
- Un ordenador o dispositivo móvil con acceso a internet.

Si no tienes algunos de estos datos, ponte en contacto con el equipo de ayuda de PSN (**https://www.playstation.com/es-es/get-help/contact-form/**), enviando un email desde la dirección que usas para iniciar sesión, con tu ID Online (tu nick), ID de inicio de sesión (el email) y una copia de tu documento de identidad para el acceso.

Por eso insistimos siempre en que pongáis vuestra fecha de nacimiento real o, al menos, una fecha de la que os acordéis fácilmente. Por supuesto, una dirección de email a la que tengáis acceso.

✉ Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus emails a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas o concursos serán incorporados a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta - 28035 Madrid, y podrán utilizarse para enviarte información comercial de nuestros productos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.



DEL 1 AL 30 DE ABRIL. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS VENDIDOS PS4

■ *Rainbow Six Siege* se ha infiltrado hasta el número 1.

1. Rainbow Six Siege ↑
2. Ghost Recon Wildlands =
3. Grand Theft Auto V =
4. FIFA 17 ↑
5. Horizon: Zero Dawn ↓
6. Rocket League ↑
7. Mafia III ↑
8. LEGO Worlds ↓
9. Kingdom Hearts 1.5 + 2.5 ↓
10. Deus Ex: Mankind Divided ↑

■ *Horizon* se mantiene a mitad de la tabla.



PS4

ACCIÓN

AOT: WINGS OF FREEDOM — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99€ » 4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS
Una recreación muy digna de uno de los mejores manganime del momento. Divertido, gratificante y espectacular. NOTA **80**

BATTLEZONE PS VR — DISCO
» REBELLION » 39,99€ » 4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un futurista juego de acción para PS VR que disfrutarás si no te marea y juegas con tres amigos en cooperativo. NOTA **73**

BERSERK AND THE BAND OF THE HAWK — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS
Acción desenfrenada y gore de la mano de Guts y sus amigos, un juego directo que dejará satisfechos a sus fans. NOTA **80**

DRAGON QUEST HEROES II — DISC ¡Nuevo!
» OMEGA FORCE » 59,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Da igual que no te vayan los Musou: añade las gotas justas de RPG para gustar tanto a fans de la acción como de la saga. NOTA **89**

EARTH DEFENSE FORCE 4.1 — DISCO
» SANDLOT » 44,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Defender la Tierra de monstruos gigantes es muy divertido, aunque técnicamente es "de serie B". NOTA **78**

FOR HONOR — DISCO
» UBISOFT » 69,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Vikingos, caballeros y samuráis se enfrentan en un juego con un gran sistema de combate, pero escaso de contenido. NOTA **77**

GRAVITY RUSH 2 — DISCO
» SONY » 59,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una larga y variada aventura que nos obligar a usar la gravedad para luchar y avanzar. Sabe atrapar. NOTA **91**

GHOST RECON: WILDLANDS
» UBISOFT » 69,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
En cooperativo tiene un gran potencial, pero en solitario acusa sus errores y no convence como nos habría gustado. NOTA **82**

HOTLINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un sobrebio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA **86**

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3 — DISCO
» NAMCO BANDAI » 29,99 € » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Extenso y muy completo, tanto en número de personajes como en su argumento. Es uno de los mejores *One Piece*. NOTA **86**

RATCHET & CLANK — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego. NOTA **92**

RIGS MECHANIZED COMBAT LEAGUE — DISCO
» SONY » 59,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
En este deporte futurista pilotamos enormes mechas. Rápido y divertido, es uno de los mejores juegos de PS VR. NOTA **79**

SNIPER ELITE 4 — DISCO
» BADLAND » 69,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ser un francotirador divierte, pero la apuesta por niveles abiertos le resta elementos estratégicos y lo hace menos único. NOTA **78**

THE DIVISION — DISCO
» UBISOFT » 24,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con una mezcla de géneros que funciona (acción, rol y multijugador online) y gran ambientación, sabe atrapar. NOTA **91**

TOUKIDEN 2 — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99 € » 1-4 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS
Con *Toukiden 2* la saga se aleja de la sombra de *Monster Hunter*, encontrando una fórmula propia que engancha. NOTA **86**

UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD — DISCO
» SONY » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un arcade de pistola para PS VR, con una ambientación terrorífica que le siente muy bien. Dura poco, pero divierte. NOTA **71**

WORLD OF TANKS
» WARGAMING » GRATIS » 1-30 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "free to play" que engancha con su mezcla de acción y estrategia. Pagues a posteriori o no, debes probarlo. NOTA **85**

LUCHA

DRAGON BALL XENOVERSE 2 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Vivir una historia alternativa de Dragon Ball mola. Es más completo que el anterior, pero demasiado parecido. NOTA **80**

NARUTO UNS4: ROAD TO BORUTO — DISCO
» BANDAI NAMCO » 34,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Esta edición incluye la expansión *Road to Boruto*, una nueva trama protagonizada Boruto, nuevos personajes, técnicas... NOTA **87**

MORTAL KOMBAT XL — DISCO
» WARNER » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico, un potente online y todos los DLC. NOTA **91**

STREET FIGHTER V — DISCO
» CAPCOM » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un espectacular y brillante juego de lucha que ahora es un poco escaso en opciones, pero que se actualiza gratis. NOTA **90**

THE KINGS OF FIGHTERS XIV — DISCO
» SNK » 59,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Toma lo mejor de la saga, innova con elementos jugables y añade un nuevo engine 3D. No podríamos desear nada mejor. NOTA **90**

WWE 2K17 — DISCO
» 2K GAMES » 69,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ideal para amantes incondicionales del pressing catch, pero le faltan el Modo 2K Showcase y la división de marcas. NOTA **75**



Tres razones para tener...

Prey

Play ¡El juego del mes!





1. EXQUISITO CÓCTEL JUGABLE. Es una aventura que mezcla, con mucho acierto, elementos plataformeros, de exploración, terror y puzles en un genial envoltorio de shooter.

2. LIBERTAD DE ACCIÓN. Podemos abordar todo: combates, exploración, historia... desde distintas vías, utilizando los poderes, el ingenio, la fuerza bruta, la investigación...

3. BANDA SONORA. El doblaje al castellano es realmente bueno, pero es que la BSO, con música electrónica de estilo synthwave, es inolvidable y ambienta la aventura a la perfección.

AVENTURAS



ALIEN ISOLATION — DISCO
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original.
NOTA 88

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE — DISCO
» UBISOFT » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga nos lleva a la Revolución industrial con nuevas mecánicas, más protagonismo para la historia y dos héroes.
NOTA 87

BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo...
NOTA 95

DISHONORED 2 — DISCO
» BETHESDA » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mezcla sigilo, exploración, puzles y acción de un modo mucho más acertado que la mayoría de aventuras.
NOTA 92

DRAGON QUEST BUILDERS — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Mejora la fórmula *Minecraft* para crear un mundo del que no querrás salir. Te enganchará como pocos...
NOTA 92

GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online.
NOTA 94

HORIZON: ZERO DAWN — DISCO
» SONY » 59,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura en mundo abierto espectacular en todos los aspectos. Un imprescindible y el inicio de una gran saga.
NOTA 95

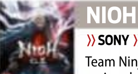
INSIDE
» PLAYDEAD » 19,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Sorprende con un desarrollo inteligente y oscuro. Un juego tan hostil como irresistible que te va a dar que pensar.
NOTA 90

MAD MAX — DISCO
» WARNER » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas.
NOTA 90

MAFIA III — DISCO
» 2K GAMES » 29,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox especial, con una ambientación, una narrativa y una BSO increíbles, aún con sus problemas técnicos.
NOTA 82

METAL GEAR SOLID V: THE DEFINITIVE ED. — DISCO
» KONAMI » 34,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia.
NOTA 97

NIeR AUTOMATA — DISCO
» SQUARE-ENIX » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La unión de dirección artística, banda sonora, trama y jugabilidad hacen de esta aventura una obra de arte.
NOTA 93



NIOH — DISCO
» SONY » 59,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Team Ninja ha tomado la fórmula de *Dark Souls* y la ha mejorado en algunos aspectos, que no es poca cosa.
NOTA 90

OUTLAST TRINITY — DISCO ¡Nuevo!
» WARNER » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Incluye *Outlast*, su DLC y *Outlast 2*. Tres grandes aventuras de terror, que pese a sus fallitos, merecen disfrutarse.
NOTA 82

PREY — DISCO ¡Nuevo!
» BETHESDA » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona con una diseño magistral de niveles, enorme libertad y originales habilidades.
NOTA 92

RESIDENT EVIL ORIGINS COLLECTION — DISCO
» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Se agradece tener dos juegos atemporales en un disco, y más cuando no salieron en PS2 allá por 2002 y 2003.
NOTA 88

RESIDENT EVIL 7 — DISCO
» CAPCOM » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
RE7 reformula el género que él acuñó rescatando muchos conceptos de antaño. El mejor juego de terror de PS4 y VR .
NOTA 91

RISE OF THE TOMB RAIDER — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Quizá no impacte tanto como el anterior, pero es la experiencia *Tomb Raider* más completa. Apuesta segura.
NOTA 92

THE LAST GUARDIAN — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Quizás no impacta tanto como *Shadow of the Colossus*, pero es un juego de los de antes y el inolvidable Trico cala hondo.
NOTA 86

THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...
NOTA 95

THE SEXY BRUTALE — DISCO
» BADLAND » 19,95€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una original aventura que nos invita a resolver asesinatos, jugando con el tiempo. Y con una estética muy particular.
NOTA 85

UNCHARTED 4 — DISCO
» SONY » 59,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza.
NOTA 98

UNTIL DAWN — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli.
NOTA 87

WATCH DOGS 2 — DISCO
» UBISOFT » 44,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Divertido, sorprendente y con mucha personalidad, uno de los mejores sandbox de PS4. Hackear nunca fue más divertido
NOTA 90

YAKUZA 0 — DISCO
» SEGA » 59,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS
Otra entrega magistral de una saga de aventuras sin igual. Ideal tanto para veteranos como para neófitos.
NOTA 92

PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY | 69,95 €



Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles, y todas al mismo precio.

2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €



Gracias a esta cámara, podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Cable HDMI GX 4K
INDECA | 12,95 €



Quizás pensando en la ya cercanísima PS4 Pro, Indeca lanza un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros y cabezales dorados.

4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90 €





Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (wi-fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, escuchar música...

5 Stand con base cargadora
INDECA | 19,95 €





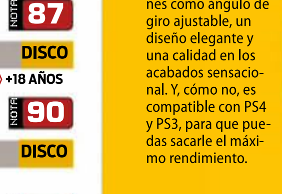
Con un diseño compacto y práctico, este stand te permitirá mantener tu PS4 en posición vertical de forma segura. Además, ofrece dos estaciones de carga para cargar otros tantos Dual Shock 4.

6 Sound Blaster X Katana
CREATIVE | 299,95 €



Un set de sonido de calidad superior y con un diseño sencillo y compacto. Hay pocas opciones mejores si no dispones de mucho espacio y buscas facilidad de instalación (y tu PS4 no es Slim).

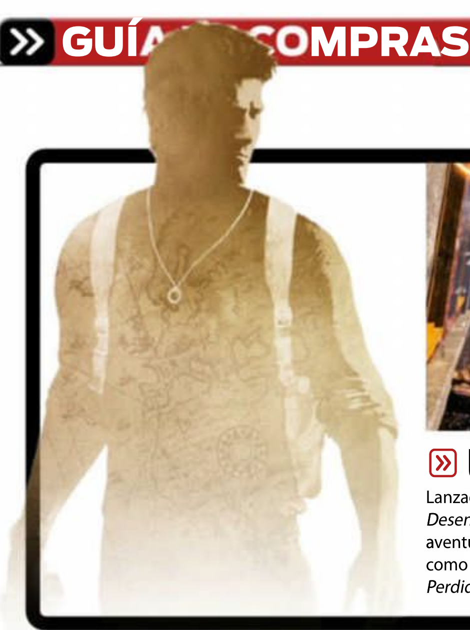
7 T150 Force Feedback
THRUSTMASTER | 199,99 €





Otro gran volante de Thrustmaster, tremendamente versátil y con opciones como ángulo de giro ajustable, un diseño elegante y una calidad en los acabados sensacional. Y, cómo no, es compatible con PS4 y PS3, para que puedas sacarle el máximo rendimiento.

Las cuatro mejores trilogías





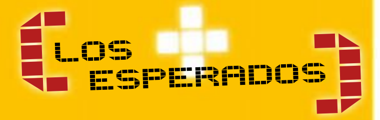
1 » Uncharted: The Nathan Drake Collection

Lanzado como aperitivo ante la llegada de *Uncharted 4: El Desenlace del Ladrón*, este pack ofrecía las tres primeras aventuras que Nathan Drake protagonizó en PS3, que lucen como nunca en PS4. Y como dentro de tres meses sale *El Legado Perdido*, ahora es una ocasión excelente para recuperarlos.

2 » BioShock: The Collection

Otra trilogía no menos imprescindible de la pasada generación son los *BioShock*, que también tienen su correspondiente "colección" para PS4. Resulta sorprendente lo bien que han aguantado el paso del tiempo. Su planteamiento y sus mecánicas siguen funcionando tan bien como en su día.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



1 Uncharted: El Legado Perdido

» PS4 » SONY » AV. DE ACCIÓN » 23 DE AGOSTO

Ni siquiera en verano nos van a dejar "descansar" de buenos juegos. El 23 de agosto tendremos el *Uncharted* más "femenino" de la saga, que tiene una pinta espectacular.



2 Red Dead Redemption

» PS4 » ROCKSTAR » AV. DE ACCIÓN » ¿OTOÑO?

Ponemos otoño entre signos de interrogación porque tenemos serias dudas de que Rockstar cumpla con la fecha de salida que ellos mismos fijaron. Hace mucho que no sabemos nada...



3 Call of Duty WWII

» PS4 » ACTIVISION » SHOOTER » 3 DE NOVIEMBRE

El shooter bélico por excelencia vuelve a la ambientación que tantos éxitos les dio en el pasado: la Segunda Guerra Mundial. Lo que hemos visto hasta ahora nos gusta mucho.



AV. GRÁFICAS



DREAMFALL CHAPTERS — DISC ¡Nuevo!
» DEEP SILVER » 29,99€ » 1 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS

La historia atrapa, pero la jugabilidad simplificada a lo Telltale Games hace que no termine de engancharnos. NOTA **70**



FULL THROTTLE REMASTERED — ¡Nuevo!
» DOUBLE FINE » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un clásico puesto al día, que merece la pena si te va el género. Jugarla con los comentarios de los creadores es un lujo. NOTA **78**

LIFE IS STRANGE — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará. NOTA **87**

SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO
» BIGBEN » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock. NOTA **83**



SYBERIA 3 — DISC ¡Nuevo!
» MERIDIEM » 49,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

El regreso de una gran saga con una historia profunda y puzles que ofrecen cierta frescura. Lástima de errores gráficos. NOTA **77**



YESTERDAY ORIGINS — DISCO
» MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura llena de momentos estelares y puzles complicados que ha superado todas nuestras expectativas. NOTA **88**

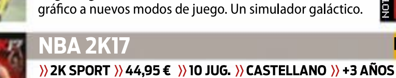


DEPORTIVOS



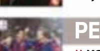
FIFA 17 — DISCO
» EA SPORTS » 59,95 € » 22 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Llega cargado de novedades, desde un nuevo motor gráfico a nuevos modos de juego. Un simulador galáctico. NOTA **91**



NBA 2K17 — DISCO
» 2K SPORT » 44,95 € » 10 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es el mejor simulador deportivo de lejos, por calidad técnica, jugabilidad, opciones y novedades. No defrauda. NOTA **93**



PES 2017 — DISCO
» KONAMI » 44,95 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una edición conservadora, el control es excelente, pero apenas hay novedades y la liga española no está licenciada. NOTA **85**



ROCKET LEAGUE COLLECTOR'S EDITION — DISCO
» PSYONIX » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sencilla mezcla de fútbol y coches, muy divertido jugando en compañía y ahora en físico con todo el DLC. NOTA **83**



STEEP — DISCO
» UBISOFT » 69,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Snowboard, esquí, parapente y traje volador, para un juego de deportes de riesgo diferente y divertido. NOTA **81**

ROL



BLOODBORNE GOTY — DISCO
» FROM SOFTWARE » 49,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible. NOTA **94**



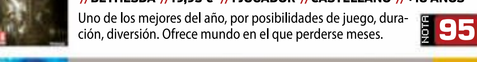
DARK SOULS III — DISCO
» BANDAI NAMCO » 49,95 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos. NOTA **95**



FALLOUT 4 — DISCO
» BETHESDA » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece mundo en el que perderse meses. NOTA **95**





FINAL FANTASY X / X-2 — DISCO
» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos. NOTA **90**

FINAL FANTASY XV — DISCO
» SQUARE ENIX » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de rol que hace honor a su nombre, pero con combates en tiempo real y en mundo abierto. NOTA **92**

MASS EFFECT ANDROMEDA — DISCO
» EA GAMES » 69,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego completo, impactante por momentos y con carisma, pero le habrían venido bien meses de "testeo". NOTA **84**

KINGDOM HEARTS HD 1.5 + 2.5 — DISCO
» SQUARE ENIX » 49,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una ocasión única de disfrutar de una de las mejores sagas de aventuras de Square Enix. Una recopilación sensacional. NOTA **87**

PERSONA 5 — DISCO
» KOCH MEDIA » 69,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Uno de los mejores juegos de rol que puedes disfrutar. Esta obra maestra inolvidable lo tiene todo para engancharte. NOTA **95**

TORMENT TIDES OF NUMENERA — DISCO
» TECHLAND » 49,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un excelente juego de rol, pero de pausado desarrollo, que mezcla exploración, diálogos y combates. Para pacientes. NOTA **83**

TALES OF BERSERIA — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Extenso JRPG que ofrece muchas posibilidades y una trama apasionante acompañada de un buen apartado técnico. NOTA **87**



THE WITCHER III WILD HUNT: GOTY — DISCO
» BANDAI NAMCO » 44,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

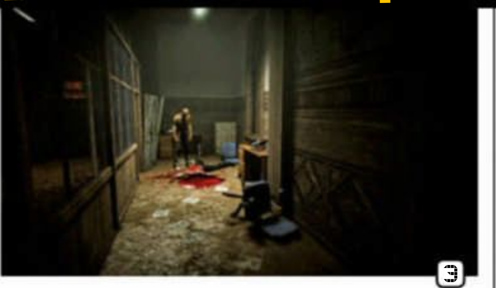
Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular. NOTA **95**



WORLD OF FINAL FANTASY — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,99€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un JRPG de lo más clásico con toda clase de guiños a la saga y un sistema de captura de enemigos muy divertido. NOTA **85**

... en un mismo pack para PS4



3

Outlast Trinity

Si te gusta pasar miedo, *Outlast Trinity* es una opción muy a tener en cuenta. Incluye tres juegos (bueno, en realidad *Whistleblower* es un DLC del primer *Outlast*) en un pack que sólo está disponible en formato físico, distribuido por Warner. Y también pueden comprarse por separado, pero sólo en PS Store.



4

Amnesia Collection

Y no queríamos terminar este peculiar ranking sin recomendaros *Amnesia Collection*, tres auténticos clasicazos del terror en PC, que llegan a PS4 conservando toda su capacidad de ponernos los pelos de punta (aunque gráficamente se hayan quedado ya un pelín desfasados). No se pueden comprar por separado.

PLATAFORMAS



LITTLE NIGHTMARES — DISC ¡Nuevo!
BANDAI NAMCO » 19,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un cuento aterrador desde una perspectiva única. Si os gustaron *Limbo* o *Inside*, *Little Nightmares* os encantará.
NOTA 79

MALDITA CASTILLA EX
ABYLIGHT » 11,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Llega en 2017, pero tiene el alma de un juego de los 80. Si os gustan la acción y las plataformas, es obligatorio.
NOTA 86



YOOKA-LAYLEE — DISCO
TEAM 17 » 34,99€ » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas de los de toda la vida. Con él, os sentiréis como si volvierais a los 90, con Banjo-Kazooie, Spyro,...
NOTA 87



WONDERBOY THE DRAGON'S TRAP — ¡Nuevo!
SEGA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Todo un ejemplo de cómo debe hacerse un "remake". Si te gustó el original de Master System, éste lo vas a gozar.
NOTA 82

SHOOT'EM UP

BATTLEFIELD 1 — DISCO
EA GAMES » 44,95 € » 64 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
El cambio de ambientación le ha sentado de lujo a una saga que conserva unas mecánicas incontestables.
NOTA 91



CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE — DISCO
ACTIVISION » 29,95 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un "shooter" cargado de contenido y muy emocionante, con una buena campaña y poca innovación multijugador.
NOTA 85

DESTINY: THE COMPLETE COLLECTION — DISCO
ACTIVISION » 39,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
La edición más completa de este colosal shooter subjetivo, que un año después de su estreno sigue muy "vivo".
NOTA 92

DOOM — DISCO
BETHESDA » 19,95 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una lección magistral de cómo crear un shooter realmente adictivo sin necesidad de artificios o eventos guionizados.
NOTA 90



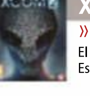
FARPOINT — DISC ¡Nuevo!
SONY » 59,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una experiencia para PS VR frenética, pero que podía haber dado mucho más de sí. Quizás en una segunda parte...
NOTA 80



OVERWATCH — DISCO
BLIZZARD » 59,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña.
NOTA 90



SNIPER GHOST WARRIOR 3 — DISC ¡Nuevo!
CI GAMES » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha mejorado la propuesta de los anteriores, con su estilo sandbox y la mecánica de disparo, pero parece inacabado.
NOTA 70



VELOCIDAD

ASSETTO CORSA — DISCO
505 GAMES » 49,95 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador con mayúsculas, imprescindible si tienes un volante. Las sensaciones que transmite son increíbles.
NOTA 90

DIRT RALLY
CODEMASTERS » 24,95 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es uno de los mejores juegos de rallies de la historia. Colin McRae estaría orgulloso de este legado virtual.
NOTA 92

DRIVECLUB VR — DISCO
SONY » 39,99 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es una de las experiencias más completas que hay para PS VR. Si jugasteis al original, notaréis mucho el reciclaje.
NOTA 80

F1 2016 — DISCO
CODEMASTERS » 49,95 € » 22 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Tras dos años regulares, Codemasters ha vuelto a dar con la tecla y la Fórmula 1 vuelve a estar donde se merece.
NOTA 86

PROJECT CARS: GOTY — DISCO
BANDAI NAMCO » 44,95 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Es uno de los juegos de coches más completos de la historia y marca el camino para la velocidad del futuro.
NOTA 93

VALENTINO ROSSI: THE GAME — DISCO
MILESTONE » 39,95 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
No es una gran evolución respecto a *MotoGP 15*, pero si se es fan de Rossi y de la historia del Mundial, tiene mucho gas.
NOTA 78

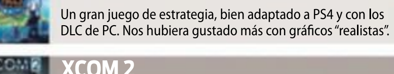


VARIOS

LEGO WORLDS — DISCO
WARNER » 29,99€ » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un *Minecraft*, pero LEGO. Si perdonas sus defectos, ofrece muchísimas posibilidades de creación y multijugador.
NOTA 84

REZ INFINITE — DISCO
SEGA » 29,99 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
A la inolvidable creación de Tetsuya Mizuguchi le sienta de lujo el visor de PS VR. Eso sí, es corto y su precio es elevado.
NOTA 84

THE WITNESS
THEKLA INC. » 36,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Si te gustan los puzles, es tu juego. Precioso, inteligente y muy difícil pero sin una historia tradicional.
NOTA 90



VALHALLA HILLS DEFINITIVE ED. — DISC ¡Nuevo!
KALYPSO » 39,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un gran juego de estrategia, bien adaptado a PS4 y con los DLC de PC. Nos hubiera gustado más con gráficos "realistas".
NOTA 71

XCOM 2 — DISCO
2K GAMES » 29,95€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
El mejor juego de estrategia que puedes disfrutar en PS4. Esperemos que los bugs del port se solucionen vía parches.
NOTA 90

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Kingdom Hearts HD I.5 + II.5 ReMIX** (N) — PS4 | SQUARE ENIX | ROL DE ACCIÓN



Los japoneses tampoco han podido resistirse a este recopilatorio que aglutina las entregas más importantes de *KH*.

2. **NieR Automata** (↓) — PS4 | SQUARE ENIX | ROL/ACCIÓN
3. **Horizon: Zero Dawn** (N) — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN
4. **Ghost Recon: Wildlands** (N) — PS4 | UBISOFT | ACCIÓN
5. **Senran Kagura: Peach Beach Splash** (N) — PS4 | MARVELOUS | ACCIÓN

EE.UU.

1. **Mass Effect: Andromeda** (N) — PS4 | EA GAMES | ROL

El público norteamericano ha sabido disculpar los fallos de *ME Andromeda*. Es el juego más vendido del mes pasado.

2. **Ghost Recon: Wildlands** (N) — PS4 | UBISOFT | ACCIÓN
3. **Horizon: Zero Dawn** (↓) — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN
4. **NBA 2K17** (=) — PS4 | 2K SPORTS | DEPORTIVO
5. **Overwatch** (↑) — PS4 | ACTIVISION | ACCIÓN

EUROPA

1. **Horizon: Zero Dawn** (=) — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN

Mientras, en Europa sigue reinando Aloy por encima de los Ghosts o de 2B. Y *LEGO Worlds* también triunfa gracias a su precio.

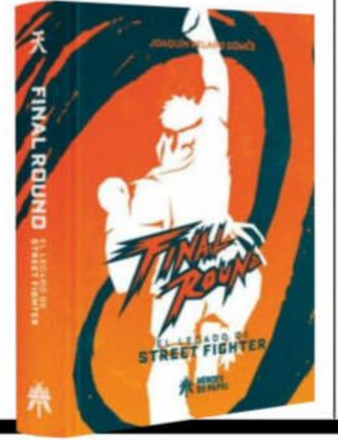
2. **Ghost Recon Wildlands** (N) — PS4 | UBISOFT | ACCIÓN
3. **Nier Automata** (N) — PS4 | SQUARE ENIX | ACCIÓN/ROL
4. **LEGO Worlds** (N) — PS4 | WARNER | SANDBOX
5. **FIFA 17** (↓) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO

MÁS QUE JUEGOS

» Final Round: El Legado de *Street Fighter*

www.heroesdepapel.es | 28 €

El periodista especializado Joaquín Relaño disecciona con pasión los 30 años de historia de este mito de la lucha, desde su curiosa concepción hasta su más reciente y polémico lanzamiento. Y no sólo habla de sus juegos y personajes, sino también de las películas, mangas y todo lo relacionado con *SF*. Muy recomendable.





» Packs Funko Pop Guardianes de la Galaxia

www.emp-online.es | 59,99 €

La fiebre por los muñecos Funko Pop no se detiene y alcanza incluso hasta el último rincón de la galaxia. Con motivo de las segunda peli de "Guardianes de la Galaxia" han lanzado una "revisión" de las figuras, que ahora vienen en packs para que no te falte ni uno en tu colección.

DEL 1 AL 30 DE ABRIL. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS VENDIDOS PS VITA



■ *Call of Duty* repite en el número 1.



1. COD: Black Ops Declassified (=)
2. NFS Most Wanted (=)
3. LEGO Star Wars Ep.VII (↑)
4. LEGO Ninjago: Nindroids (↑)
5. LEGO Vengadores (↓)
6. LEGO Batman 3 (↑)
7. Minecraft (↓)
8. LEGO Jurassic World (↑)
9. Dragon Ball Z: Battle Of Z (↑)
10. God Eater 2 + Resurrection (↓)



■ *God Eater 2* escala posiciones.

PS VITA

AVENTURA



ASSASSIN'S CREED LIBERATION — DISCO
» UBISOFT » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA **91**

BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE
» REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita. NOTA **86**

DANGARONPA: ANOTHER EPISODE — DISCO
» NIS AMERICA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Nuevo y refrescante planteamiento que ofrece una gran aventura que encantará a los fans de *Dangaronpa*. NOTA **82**

DAY OF THE TENTACLE
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una aventura gráfica clásica, con mucho humor y una trama atemporal que engancha. Si te gusta el género, a por ella. NOTA **89**

FULL THROTTLE REMASTERED — ¡Nuevo!
» DOUBLE FINE » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un clásico de Lucas puesto al día que gustará a los fans de las aventuras gráficas. Puede jugarse con los gráficos originales. NOTA **78**

GRAVITY RUSH — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA **90**

GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA **89**

LEGO STAR WARS EL DESPERTAR DE LA FUERZA — DISCO
» WARNER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Fiel adaptación de la peli, pero con el humor LEGO. Una aventura divertida, aunque algo recortada respecto a PS4. NOTA **80**

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA **92**



MINECRAFT — DISCO
» MOJANG » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Incluye todo lo que ha hecho grande a *Minecraft* pero en versión portátil, aunque los mundos son más pequeños. NOTA **82**



RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
» SONY » 29,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un primer *RE* para Vita es entretenido y ameno, pero con muchas pegas técnicas. Si sabes perdonarlo hazte con él. NOTA **77**

SEVERED
» DRINKBOX » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Da igual que te atraiga el género o no: *Severed* está tan bien hecho y es tan divertido, que resulta difícil resistirse. NOTA **85**

SOUL SACRIFICE DELTA — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*). NOTA **85**

TITAN SOULS
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de estética retro que exige precisión, puntería y habilidad. Y aún así morirás mucho. No es para todos. NOTA **82**

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA **93**

YOMAWARI: NIGHT ALONE — DISCO
» BANDAI NAMCO » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un pequeño "survival horror" original y visualmente encantador que te sorprenderá si le das una oportunidad. NOTA **77**

PLATAFORMAS

BABOON!
» RELEVO » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una original propuesta que mezcla plataformas y puzzles con un enfoque distinto. Es ideal para partidas cortas. NOTA **81**

FEZ
» POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita. NOTA **92**

JAK & DAXTER TRILOGY — DISCO
» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita. NOTA **84**



LITTLEBIGPLANET — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA **91**

RAYMAN LEGENDS — DISCO
» UBISOFT » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita. NOTA **91**

ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA **86**

TEARAWAY — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

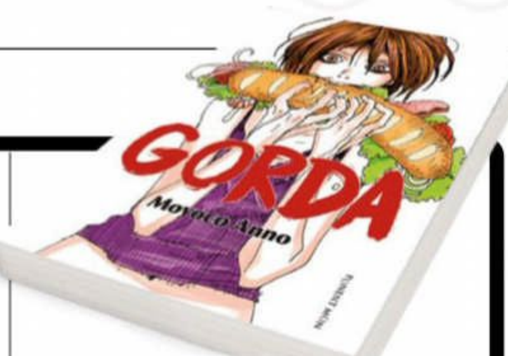
Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto. NOTA **84**



» Camiseta de Alien “Abrazos gratis”

www.eldesvandejabba.com
19,99 €

Con el reciente estreno de “Alien Covenant”, los xenomorfos vuelven a estar de moda y muchas tiendas han sacado merchandising aprovechando el tirón. Nosotros elegimos esta camiseta para ir a ver la peli al cine. ¿Qué pasa? ¿No queréis un abrazo gratis?



» Manga GORDA

www.ponentmon 22 €

Moyoco Anno, una de las mangakas más destacadas del género josei (para mujeres) retrata en este manga una problemática casi universal entre el género femenino: la presión a la que están sometidas las mujeres por su aspecto físico y cómo afecta a su autoestima, a la manera de relacionarse y, en definitiva, a todos los aspectos de la vida. Un manga crudo.

ROL



ATELIER SHALLIE PLUS: ALCHEMIST OF THE DUSK SEA — DISCO

» BADLAND » 39,95€ » 1 JUGADOR » INGLES » +12 AÑOS

Dos años después de su lanzamiento en PS3, llega a PS Vita este RPG por turnos con jugosos añadidos, pero en inglés. NOTA 73

CHILD OF LIGHT — DISCO

» UBISOFT » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil. NOTA 82



FINAL FANTASY X/X-2 — DISCO

» SQUARE ENIX » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga. NOTA 89



ODIN SPHERE LEIFTHRASIR — DISCO

» ATLUS » 34,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Pura exuberancia audiovisual en formato RPG de acción en 2D, que en PS Vita luce especialmente bien. NOTA 90



PERSONA 4: GOLDEN — DISCO

» ATLUS » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA 92



SUPERDIMENSION NEPTUNE VS SEGA HARD GIRLS

» BADLAND » 39,99 € » 1 JUG. » INGLÉS » +12 AÑOS

“Crossover” con “Sega Hard Girls” donde varias diosas-consola se unen para salvaguardar el pasado de Gamindustri. NOTA 73



TALES OF HEARTS R — DISCO

» BANDAI NAMCO » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Puro rol japonés que no decepcionará ni a los fans del género ni a los seguidores de la saga. Y en castellano! NOTA 86



UNEPIC

» CROWD OF MONSTERS » 9,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Diversión en estado puro gracias a su delirante humor y doblado al castellano. Buen RPG y gran indie español. NOTA 80

ACCIÓN



DRAGON’S CROWN — DISCO

» BANDAI NAMCO » 14,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Reencontrarse con un género como el beat’em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA 93

EARTH DEFENSE FORCE 2 — DISCO

» BADLAND » 19,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Puede que no destaque por su parcela técnica, pero es un juego de acción MUY divertido (y adictivo). NOTA 82



FREEDOM WARS — DISCO

» SONY » 24,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una divertida aventura de acción tipo *Monster Hunter*, pero con futuristas bestias mecánicas y originales ideas. NOTA 84



GAL GUN DOUBLE PEACE — DISCO

» BADLAND GAMES » 34,95€ » 1 JUGADOR » ACCIÓN » +16 AÑOS

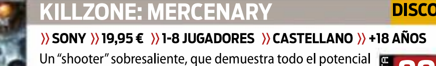
Enamóralas a todas con tu pistola de feromonas en este “picante” aunque repetitivo “shooter” sobre raíles. NOTA 69



HOTLINE MIAMI 2

» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86



KILLZONE: MERCENARY — DISCO

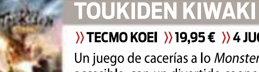
» SONY » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un “shooter” sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA 90

RESISTANCE: BURNING SKIES — DISCO

» SONY » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA 82



TOUKIDEN KIWAKI — DISCO

» TECMO KOEI » 19,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración. NOTA 85

LUCHA

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z — DISCO

» BANDAI NAMCO » 19,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción. NOTA 75

MORTAL KOMBAT — DISCO

» WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

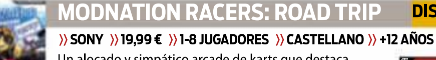
Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero. NOTA 90

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3 — DISCO

» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha. NOTA 90

VELOCIDAD



MODNATION RACERS: ROAD TRIP — DISCO

» SONY » 19,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA 83

MOTOGP 14 — DISCO

» BANDAI NAMCO » 24,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías. NOTA 79

WIPEOUT 2048 — DISCO

» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA 89

PERIFÉRICOS DE PS VITA

1 PS Action Mega Pack 8 GB

SONY 39,95€



Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*

2 PS Adventure Mega Pack

SONY 39,95€



Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*

3 Tarjeta de memoria 32 GB

SONY 59,99€



Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.

4 Headset Oficial Sony Street

ARDISTEL 34,95€



Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.

5 Funda PlayThru Visor

4GAMERS 12,95€



Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.

6 Pack de Viaje Big Ben

BIG BEN 14,95€



Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Estuche Rígido con Licencia Oficial

HORI 14,95€



Este estuche rígido garantiza máxima protección para nuestra PS Vita y además abulta mucho menos que estuches de características similares. Tiene un mosquetón para engancharla y un espacio interior para juegos.

Tekken 7 ofrecerá espectaculares combates 1 vs 1 en entornos 3D con una buena oferta de modos de juego para disfrutarlo tanto solos como en compañía.

PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA | 9 DE JUNIO

Tekken 7

EL **COMBATE** DE TU VIDA ESTÁ A PUNTO DE EMPEZAR

Hemos tenido que esperar casi ocho años tras su última entrega "numerada", pero a principios de junio por fin podremos disfrutar del estreno en PS4 de la saga *Tekken*, un clásico de la lucha 3D que, a la postre, se ha convertido en el único exponente del género que apuesta por este enfoque, ya que el resto de sus próximos competidores (*Injustice 2, Marvel vs Capcom Infinite*...), se decantarán por combates en 2D con ideas más... arriesgadas. Frente a ellos, *Tekken 7* nos ofrecerá unas vibrantes peleas que se apoyarán en los mimbres jugables que han sostenido a la franquicia todos estos años, eliminando elementos "superfluos" e incluyendo algunas novedades jugables buscando ser algo más accesible y también orientarse hacia los eSports.

***Tekken 7* incluirá más de 30 luchadores "de serie"** (habrá DLC). Entre ellos encontraremos clásicos de la saga como King, Hwoarang, Ling Xiaoyu o Kuma y novedades como la exuberante Katarina, el italiano Claudio Serafino, Akuma (de la saga *Street Fighter*) o Kazumi Mishima que, con su tigre, tratará de dirimir la disputa familiar que funcionará como telón de fondo del modo Historia: la lucha final entre Heihachi Mishima y su hijo Kazuya, que argumentalmente marcará un punto de inflexión en la serie. Pero el modo Historia (que integrará las secuencias de vídeo en los combates sin transiciones) sólo será una de las múltiples modalidades que traerá *Tekken 7*. Incluso ofrecerá alguna opción compatible con PS VR (no combates, sino algo "especial" y accesorio). A la hora de pelear, *Tekken 7* conservará gran parte del catálogo de golpes ya conocido, que se verán potenciados por nuevas alternativas, como los llamados Rage Arts (una especie de Ultracombo que podremos ejecutar cuando entremos en modo Rage al mermar nuestra barra de vida casi al mínimo) o el Rage Drive (que potencia nuestros golpes a cambio de sacrificar el modo Rage). Si a todo esto le sumamos una puesta en escena impresionante, que se apoya en el motor Unreal Engine 4, nos quedará un juego de lucha que promete emociones fuertes.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Se ha hecho de rogar, pero el estreno de esta gloriosa saga de lucha en PS4 promete dar muchas alegrías en forma de "tollinas" de todos los colores a los fanáticos de este género. Si es tu caso, no le pierdas la pista o Heihachi Mishima te pisará el cuello...









■ **Gráficamente promete ser bestial.** Se apoya por primera vez en el motor Unreal Engine 4.

» SE PARECE A...

Aunque el sistema de juego es, en esencia, el mismo de siempre, *Tekken 7* ha puesto los ojos en los referentes actuales de la lucha y, esta vez, no será ajeno a ciertas "tendencias" que hoy por hoy son clave en el género, como los DLC o el acceso a los eSports.

STREET FIGHTER V

No llegará tan "pelado" de salida como *SFV*, pero *Tekken 7* contará con pase de temporada. Y su Rage Art es como un Ultracombo.

MORTAL KOMBAT XL

MK XL es, hasta hoy, el juego de lucha más completo. Pero *Tekken 7* también ofrecerá mucho contenido para un solo jugador.

***Tekken 7* ofrecerá más de 30 luchadores. Entre ellos habrá leyendas de la saga y también algunas caras nuevas.**

■ **El modo Historia promete ser el mejor de la saga.** Las secuencias de vídeo se integrarán en los combates, sin apenas transiciones.

» NOVEDADES PARA OPTAR AL TRONO DE LA LUCHA

Tekken 7 busca ser algo más accesible que las anteriores entregas de la saga, aunque por supuesto sin renunciar a sus señas de identidad. Sus nuevos personajes serán todo un reclamo, sobre todo Akuma (uno de los iconos de *Street Fighter*). Y los nuevos movimientos también prometen dar mucho juego, sobre todo los Rage Arts, demoledores golpes finales que nada tienen que enviar a los Ultracombos de los últimos *SF.*



RiME es precioso, pero sus mecánicas y el propio nivel de los escenarios refleja la brutal atención por el detalle puesta por Tequila Works. Quieren crear una experiencia única.

RiME

UNA AVENTURA **ÍNTIMA Y MÁGICA** DESARROLLADA EN ESPAÑA

Ha llovido muchísimo desde que Tequila Works presentara en la Gamescom 2013 *RiME*, su nuevo proyecto tras el sorprendente (y exitoso) *Deadlight*. El juego cautivó a todos gracias a un tráiler precioso, pero durante dos años no supimos nada del desarrollo, lo que dio pie a no pocas especulaciones. Ahora esta aventura llega, por fin, a PS4. Y tiene una pinta espectacular.

En *RiME* seremos un niño que despierta en la playa de una isla aparentemente desierta y desconocida. No sabemos ni quién es el niño ni por qué está ahí, pero el juego pone pronto sus cartas sobre la mesa. Y es que estamos ante una aventura en la que tendremos que explorar cada rincón de la isla para poder avanzar. El objetivo del juego es escapar de la isla, pero como jugadores lo que desearemos al poco de empezar será conocer la historia. Tequila utiliza el diseño por sustracción (que ya conocemos de *ICO* y *The Last Guardian*) para contar una historia. No será demasiado explícita, por lo que tendremos que guiarnos por lo que vemos en el escenario, como estructuras, algunos personajes y murales. A nivel jugable nos encontramos ante una aventura que mezcla puzles, plataformas no demasiado complicadas y exploración (habrá secretos, para complacer a los jugones que quieran explorar hasta el último rincón de los niveles). Además, también habrá fases en las que tendremos que correr y escondernos de los enemigos. Lo importante es que habrá variedad de niveles (cada uno con un diseño imponente) y situaciones para conseguir una aventura variada.

El apartado artístico de *RiME* es una auténtica gozada, con una paleta de colores que recuerda al Mediterráneo, una interfaz minimalista y una distancia de dibujado impresionante. Además, la música acompaña en todo momento para crear una atmósfera muy especial. Diseño, ambientación soberbia, arte y una jugabilidad muy intuitiva y variada se darán la mano el próximo 26 de mayo en PS4. Por fin tendremos *RiME* entre manos y podremos disfrutar de la aventura que el talentoso equipo de Tequila Works ha estado años mimando.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

RiME consigue atraparnos desde el primer instante. Enseguida empatizaremos con el protagonista y comenzaremos a explorar una preciosa y misteriosa isla de la que debemos salir. No podemos esperar para tenerlo entre manos.







Un simpático zorro aparecerá de vez en cuando para guiarnos. ¿Cuál será su papel en la historia?

El ciclo día/noche nos dejará instantáneas mágicas y servirá para resolver algunos puzles.

Habrá enemigos, pero sólo podremos correr y esconderlos para conseguir evitarlos.

Este niño es el protagonista de una aventura que promete ser única. Puzles y exploración se dan la mano en el juego español más esperado de los últimos años.

» SE PARECE A...

THE LAST GUARDIAN
Aunque las mecánicas cambian (y no hay un Trico), controlaremos a un niño indefenso en una situación fuera de su control.

THE WITNESS
Muchos puzles se basan en la perspectiva, es colorido y el diseño visual es de lo mejor que podemos ver ahora mismo en PS4.

PS4 | CODEMASTERS | ARCADE | 23 DE JUNIO

Micro Machines World Series

VELOCIDAD EN **MINIATURA**

Allá por los 90, Codemasters se inventó un arcade de carreras protagonizado por los exitosos juguete de Hasbro, dando lugar a una franquicia que nos dio muchas horas de diversión en las 16 bits. La genialidad de Codemasters consistió en mantener la esencia de Micro Machines: son coches en miniatura y las carreras se desarrollan en circuitos creados en entornos cotidianos: la mesa de la cocina, un billar, el jardín... Y todo con un ritmo de juego frenético. Tras un intento de recuperar la saga en 2006, Codemasters vuelve a la carga con un juego que mantiene la esencia del original, pero aumentada al máximo. Repite el multijugador local para cuatro competidores, pero se añade un online para hasta 12 y sus divertidos circuitos se convierten en ultradelladas pistas de carreras en HD. Podremos competir (y hacer la puñeta a los rivales) en modos de juego clásicos, como Carrera y Eliminación, y en nuevos como, Campo de Batalla, en los que no importará la velocidad sino la destrucción. Incluso habrá modos de juego por equipos. Todo con un sistema de control fácil e intuitivo, que nos permitirá hacer virguerías con los 12 vehículos disponibles, cada uno con sus armas y habilidades. Atentos a la diversión en miniatura.

» SE PARECE A...: **TABLE TOP RACING WORLD TOUR**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



En el Modo Campo de Batalla no se trata de ganar carreras, lo que importa es destruir. Aunque sea bajo la tierna mirada de los hipos del Tragabolas.



Las carreras se desarrollan en circuitos creados a base de objetos de lo más cotidiano, con obstáculos acordes al tamaño de los Micro Machines.



■ Esta cuarta entrega numerada de la saga ofrecerá unas cifras realmente espectaculares. De inicio tendremos más de 50 vehículos reales de todas las épocas del rally.

PS4 | CODEMASTERS | CONDUCCIÓN | 9 DE JUNIO

DiRT 4

UNOS BÓLIDOS EN BUSCA DE LA PERFECCIÓN **TODOTERRENO**

Codemasters es, desde hace muchos años, el estudio que domina la conducción todoterreno en nuestras consolas. En esta cuarta entrega no sólo nos encontraremos con un espectacular apartado gráfico gracias al motor EGO 4.0, sino que también disfrutaremos de una jugabilidad exquisita para todo tipo de jugadores, ya sea en el modo arcade más simplificado o en el modo simulación, que gozará de una conducción más realista.

Ofrecer la entrega más completa de la historia de la saga es el ambicioso objetivo del estudio inglés. Así, conduciremos más de 50 vehículos reales, desde viejas glorias, como el Ford Fiesta R5 o el Mitsubishi Lancer Evolution VI, hasta clásicos más actuales, como el Audi Sport quattro S1 E2, entre otros muchos. Habrá cinco ubicaciones para carreras de rally: Australia, España, Michigan, Suecia y Gales, que ofrecerán todo tipo de superficies sobre las que derrapar como demonios, como grava, tierra, asfalto, nieve... También dispondremos de los coches y los circuitos oficiales del Campeonato del Mundo de Rallycross de 2016, compitiendo en Montalegre, Lohéac Bretagne, Hell, Holjes y Lydden Hill. Pero es que hay muchísimo más: carreras de crosskarts, de Super1600s, de RX Lites, la vuelta de los buggies y camiones en el modo Landrush, la Academia DiRT en la que aprender las bases de la disciplina, el modo JoyRide en el que participar en distintos minijuegos, las carreras online, el tuneado de nuestros bólidos, el sistema de daños y reparaciones que nos obligará a contratar a los mejores ingenieros, el larguísimo modo carrera en el que crearemos nuestro propio equipo y, por si todo esto os parece poco, el nuevo modo Your Stage, que nos permitirá crear nuestros propios tramos gracias a un sistema de generación procedural escogiendo complejidad, clima, ubicación...

» **PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE**

Su renovado apartado gráfico junto con una ingente cantidad de opciones, disciplinas y modos de juego prometen convertir a esta cuarta entrega en la más completa que hemos visto y en uno de los grandes juegos de conducción del año.





En el modo carrera crearemos nuestro propio equipo y conductor, para llegar a convertirnos en los mejores del mundo.



» SE PARECE A...



SÉBASTIAN LOEB EVO RALLY

Milestone nos ofreció, a principios de 2016, un simulador realmente completo en lo jugable, pero algo mediocre en lo técnico.



WRC 6

Contaba con la licencia oficial del Campeonato del Mundo de Rally, pero su apuesta arcade no llegó a convencer ni a sus fans.

La inclusión de los Landrush nos permitirá pilotar buggies, camiones Pro-2 y crosskarts.

Codemasters prepara la entrega más completa en la historia de la saga, tanto en modos de juego como en número de circuitos y vehículos.

PS4 | FOCUS HOME | ROL DE ACCIÓN | 16 DE MAYO

The Surge

UN **DARK SOULS** "ESPÍDICO"

El éxito de la saga *Dark Souls* no sólo ha generado legiones de fans, sino que también estamos viendo cómo otros estudios "copian" con mejor o peor fortuna la fórmula de la obra de From Software. Deck 13 ya lo hizo con el notable *Lords of the Fallen* y este mismo mes de mayo volverá a intentar conquistarnos con una producción mucho más personal y no tan clónica como la anterior.

El sistema de combates sigue los pasos de los *Souls*, pero tiene bastantes elementos diferenciadores. Por un lado, aquí podemos atacar a las distintas partes del cuerpo de nuestros enemigos (cabeza, torso, brazos o piernas). Los rivales tienen unas debilidades concretas en cada zona y, además, así obtenemos nuevo equipo. ¿Quieres un casco de tu oponente? Pues ataca a la cabeza. Así de fácil. Por otra parte, el ritmo será más veloz que lo visto en las obras de Miyazaki, algo que supondrá un soplo de aire fresco en el género. Si le sumamos una ambientación futurista y post apocalíptica la cosa pinta de lo más interesante.

» SE PARECE A...: **LORDS OF THE FALLEN**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



Los combates serán tremendamente ágiles y veloces, aunque la "stamina" y el tempo de nuestros ataques y esquives seguirá siendo fundamental.



La ambientación nos trasladará a un futuro en el que los humanos han agotado los recursos naturales y usan exoesqueletos para reparar el planeta.

■ *Get Even* será una aventura de acción en primera persona en la que encarnaremos a un personaje atormentado por su pasado, en un desarrollo que jugará con nuestra mente.

PS4 | THE FARM 51/BANDAI NAMCO | AVENTURA/SHOOTER | 26 DE MAYO

Get Even

NADA ES LO QUE PARECE. ¿O SÍ?

Definido por sus responsables como un "tecno thriller noir", desde fuera muchos podrían pensar que estamos ante otro shooter subjetivo al uso. Pero nada más lejos de la realidad. *Get Even* nos invitará a cuestionarnos esto y muchos otros aspectos relacionados con su argumento y con lo que veremos durante su desarrollo. Y es que en *Get Even* nada es lo que parece y jugará constantemente con lo que sabemos. O, mejor dicho, con lo que creemos saber.

El protagonista de esta aventura de acción en primera persona será Cole Black, un ex militar que acabó trabajando como sicario y que, por extraño que parezca, vive atormentado por los remordimientos de los actos horribles que ha realizado en el pasado. Black se despertará desorientado en un manicomio abandonado, con el único recuerdo de que debe rescatar a una misteriosa chica que lleva adosada una bomba. Para añadir más intriga al asunto, recibiremos llamadas de un misterioso personaje llamado Red... ¿Será nuestro apoyo o nuestra némesis? Lo descubriremos en un desarrollo repleto de giros, en el que los tiroteos pasarán a un segundo plano (aunque también los habrá) en beneficio de la exploración, los puzles y el sigilo. Y en el que dos gadgets brillarán con luz propia. Por un lado, tenemos la llamada "corner gun", un arma tan útil como original que nos permitirá abatir enemigos sin tener que doblar la esquina (de ahí su nombre). Y, por otro, nuestro teléfono móvil, que tendrá distintos usos como escanear, un visor térmico o una especie de luz ultravioleta que nos permitirá revelar mensajes ocultos. Y todo envuelto en una atmósfera de lo más opresiva en una aventura que, si bien no nos ha sorprendido gráficamente, sí mostrará buenas ideas en lo artístico. Muy pronto descubriremos si acaba con nuestra cordura.



Aunque parezca un shooter, estamos ante una aventura en primera persona de opresiva ambientación que jugará con nuestra mente.

» **PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA**

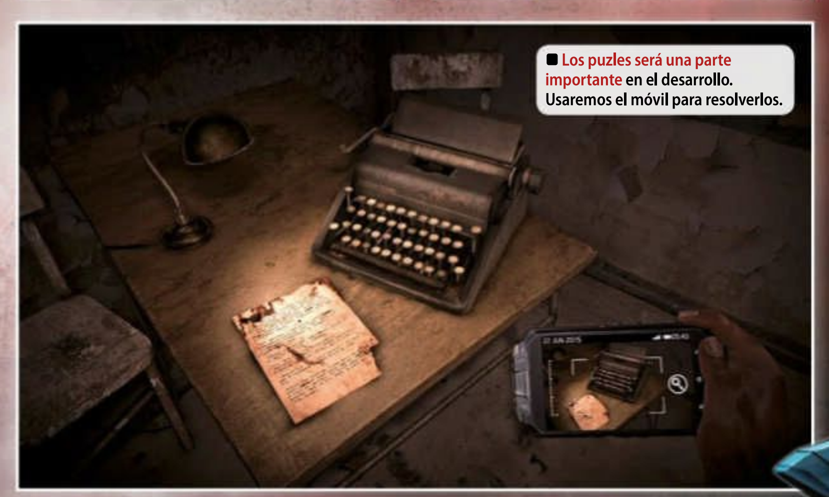
Una aventura en primera persona "disfrazada" de shooter que se alejará de las fórmulas convencionales para sumergirnos en una historia repleta de giros y misterios y que pondrá a nuestro alcance algunos "gadgets" de lo más original.



■ **Aunque no serán cruciales,** habrá tiroteos con armas convencionales y otras mucho más... originales.







■ **Los puzles será una parte importante** en el desarrollo. Usaremos el móvil para resolverlos.

» SE PARECE A...



PREY

Aunque sin ambientación futurista ni aliens, se parece a *Prey* en su desarrollo, más pausado y centrado en los puzles y el sigilo.



OUTLAST

Get Even no da miedo ni habrá que huir, pero también se desarrolla en un manicomio y nuestro teléfono móvil será nuestro apoyo.



■ **Gráficamente no sorprende,** pero la ambientación será muy oscura y agobiante.

PS4 | SONY | VELOCIDAD | 7 DE JUNIO

WipEout Omega Collection

SINÓNIMO DE **VELOCIDAD**

Los que sigáis PlayStation desde hace ya unos años sabéis de sobra qué es *WipEout* y su importancia en la historia de las consolas de Sony. No sólo acompañó el lanzamiento de las primeras máquinas, sino que se convirtió en una de las razones de su éxito, al permitirnos disfrutar de unas carreras a velocidad de vértigo impensables en la época y acompañadas de una cañera banda sonora que reivindicó como nunca hasta entonces las importancia de la música en los videojuegos. Pues bien, en junio *WipEout* electrizará los circuitos de nuestras PS4, con una remasterización que incluye *WipEout HD, WipEout Fury* y *WipEout 2048* con unas mejoras gráficas de infarto, una velocidad constante de 60 imágenes por segundo, HDR y gráficos 4K para los jueguen en una PS4 Pro. Nos permitirá disfrutar de nueve modos de juego (incluyendo el modo carrera de *2048* y Zona de batalla de *Fury*), 26 circuitos y 46 naves y jugar con amigos tanto a pantalla partida como online. Por su puesto, la banda sonora también se ha remasterizado e incluirá 28 pistas con grupos como Swedish House Mafia, Chemical Brothers, The Prodigy y Dillon Francis y arreglos de Deadmau5 de temas de James Talk, Burufunk y Carbon Community... ■

» **SE PARECE A...: TRACKMANIA TURBO**
» **PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA**



■ **Recorrer circuitos de infarto** a los mandos de velocísimas naves antigravitatorias sigue siendo la propuesta de *WipEout* también en PS4.



■ **La remasterización afecta a circuitos, naves, sonido...** Va a ser un juego tan espectacular como vibrante y más aún en PS4 Pro, donde luce alucinante.



La historia de DC en PlayStation

El primer juego DC de la historia

Para conocer el primer título basado en los personajes DC tenemos que viajar hasta 1979. Ese año se publica *Superman* para la célebre Atari 2600. En el juego Superman vuela y usa su fuerza contra Lex Luthor y sus secuaces. Ahí donde lo veis, Superman fue alabado por sus "espectaculares gráficos".

Los fans de los héroes DC están de enhorabuena: llega *Injustice 2* a PS4. Pero antes de alcanzar su prestigio actual, los juegos sobre estos personajes han recorrido un largo y tortuoso camino.

Para los primeros juegos del universo DC para PlayStation compañías como Acclaim apostaron "sobre seguro", adquiriendo las licencias de las películas de Batman. El primer título fue *Batman Forever: The Arcade Game* (1996), una adaptación de la recreativa del mismo nombre, bastante digna pero que pasó desapercibida. Mucho más ambicioso fue *Batman & Robin* (1998), un juego que, a su manera, fue precursor de la saga *Arkham*, pero demasiado ambicioso para la pobre PSone, que a duras penas podía moverlo. La otra gran licencia DC de la época era televisiva, con las dos series de animación basadas en el Hombre Murciélago. De "Batman del Futuro" tuvimos *Batman Beyond: Return of the Joker* (2000), un *beat'em up* olvidable. Ubisoft volvió a probar suerte, adaptando "The New Batman Adventures" con *Batman: Gotham City Racer* (2001), un simpático juego de conducción que recordaba a recreativas como *Crazy Taxi*.

Con la llegada de PS2 Ubisoft lanzó *Batman: Vengeance* (2001), juego que, esta vez sí, hacía justicia tanto a la serie como al propio personaje. Batman podía no sólo explorar, combatir o conducir, sino que también usaba sus dotes de investigación. Un control mejorable y molestas fases en primera persona fueron los únicos "peros" de este gran juego. Menos suerte tuvo la desaparecida Infogrames al

Los estudios que lo hicieron posible

En sus 20 años de historia en las consolas de Sony, las licencias del Universo DC han pasado por todo tipo de desarrolladores y compañías; pero no ha sido hasta la última década en que estos superhéroes han tenido sus juegos más brillantes y memorables. Un logro del que son responsables este grupo de estudios, que destacamos a continuación.

Rockstedy Studios
Estos británicos son los responsables de la saga *Arkham*, los juegos más espectaculares jamas creados de Batman.

NetherRealm
El estudio formado por los creadores de *Mortal Kombat* está detrás de las dos entregas de *Injustice*, esenciales para cualquier fan de DC.



La saga *Arkham*, los juegos basados en LEGO o el inmenso *DC Universe Online* son una muestra de que los juegos basados en estos personajes están en su edad dorada.

adaptar la serie de animación de Superman. *Superman: Shadow of Apokolips* (2002) era un título solvente y entretenido, pero publicado sin pena ni gloria. El "baile" de estudios prosiguió en 2003, con Ubisoft publicando *Batman: Rise of Sin Tzu*. Era secuela de *Batman: Vengeance*, pero centrada en la acción pura y dura. Este periodo de adaptaciones animadas se cierra en 2006 con el "apañado" *Teen Titans* (THQ).

Al mismo tiempo, PlayStation 2 siguió nutriéndose de licencias DC provenientes del cine: los mediocres *Catwoman* (EA, 2004) y *Constantine* (THQ, 2005) acompañaron a las películas homónimas. El juego de *Batman Begins* (EA, 2005) fue más digno, aunque tampoco "pa" tirar cohetes. Le siguió *Superman Returns* (EA, 2006), tan infumable como la película en que se basaba. Las licencias de películas hace tiempo que dejaron de ser una prioridad para las compañías, pero las de DC darían dos últimos "coletazos" en PS3: *Watchmen: The End Is Nigh* (Warner Bros, 2009) y *Green Lantern: Rise of the Manhunters* (Warner Bros, 2011), dos juegos simplemente correctos. ¡Adiós, adaptaciones!

La calidad de los juegos DC empezó a subir en cuanto dejaron de basarse en series o películas. Así lo demostró el magnífico *Justice League Heroes* (Eidos, 2006), un título sobre la Liga de la Justicia al estilo jugable de sagas como *Baldur's Gate*. DC volvió a dar en la diana con *LEGO Batman: The Videogame* (Warner Bros, 2008). Todo un éxito de ventas y crítica, que daría lugar a dos secuelas: *LEGO Batman 2: DC Super Heroes* (2012) y *LEGO Batman 3: Beyond Gotham* (2014). Con *Mortal Kombat vs. DC Universe* (Midway, 2008), los responsables de *Mortal Kombat* mezclaron sus personajes con los héroes DC. El "experimento" fue un acierto, dando lugar a un primer ensayo de lo que sería la saga *Injustice*. Con los héroes DC ya asentados en PS3, en 2011 llega *DC Universe Online* (Sony Online); un juego de acción online que alcanzaría los 18 millones de jugadores.

Las aventuras perdidas de Batman

Batman ha sido la estrella habitual de los juegos DC, lo que incluye varios proyectos cancelados. Dos de ellos iban a llegar a PS3: *The Dark Knight* (Pandemic), juego de mundo abierto, basado en la película; y *Gotham by Gaslight* (Day 1 Studios), ambientado en el Londres de Jack el Destripador.

Es en 2009 cuando los juegos DC pasan de ser "buenos" a "fabulosos". *Batman: Arkham Asylum* (Rocksteady Studios) es una verdadera revolución, presentando el mejor juego del Hombre Murciélago hasta esa fecha. La serie se pasó al género *sandbox* con *Arkham City* (2011), al que siguieron *Arkham Origins* (WB Montreal, 2013), precuela con el mejor guión de la saga; y *Batman: Arkham Origins Blackgate* (Warner Bros, 2013), una notable entrada de la saga para PS Vita. Obviando el mediocre *Young Justice: Legacy* (Warner Bros, 2013), el Universo DC se despidió de PS3 por todo lo alto con *Injustice: Gods Among Us* (Warner Bros, 2013), el juego de lucha definitivo de los superhéroes de esta compañía. Este año nos llega su espectacular secuela a PS4.

La calidad de los juegos DC se disparó tan pronto como dejaron de ser adaptaciones de películas o series.

Con PS4 ya asentada, el grueso de la representación de DC ha venido por parte de Batman. Rocksteady puso el broche final a su saga con *Arkham Knight* (2015). También hemos disfrutado de la remasterización de los dos primeros juegos de *Arkham* (*Return to Arkham*, 2016) y la corta pero intensa experiencia virtual de *Batman: Arkham VR* (2016). El Hombre Murciélago se ha despedido (por ahora) de PS4 con *Batman: The Telltale Series* (2016), una aventura gráfica que ahonda en las raíces de Bruce Wayne. Pero todavía queda mucho Universo DC por descubrir en PS4: Warner Bros Montreal trabaja en dos juegos basados en estos héroes y seguro que el estreno de la película de *La Liga de la Justicia* desvelará nuevos proyectos sobre los geniales personajes de DC Comics.

Y lo próximo será... ¿Superman?

Warner Bros Montreal ha declarado que están trabajando en dos juegos sobre el Universo DC. Por sus ofertas de trabajo, sabemos que uno de ellos es un juego de acción en mundo abierto... como la saga *Arkham*, que unido a las imágenes filtradas, confirmarían una serie similar, pero con Superman.

Ubisoft Montreal
Artífices de los memorables *Batman: Vengeance* y *Batman: Rise of Sin Tzu* para PS2.



TT Games
Son los responsables de todos los juegos de LEGO y, por supuesto, también de las tres entregas que hay de *LEGO Batman* y de *LEGO Dimensions*.



WBG Montreal
Suyo es *Arkham Origins* (el juego mejor escrito de la saga), y ya trabajan en dos nuevos títulos del Universo DC.



SOE
El estudio creador de *DC Universe Online*, un juego de acción online que ha rozado los 20 millones de suscriptores en todo el mundo.

El universo DC en PlayStation

12-1996 • PLAYSTATION
Batman Forever: The Arcade Game
No confundir con el juego de nombre similar para 16 bits. Podíamos escoger entre Batman o el Chico Maravilla, que a lo largo de 9 niveles "zurraban" a enemigos como Dos Caras o Enigma.

08-1998 • PLAYSTATION
Batman & Robin
Muy superior a la película, este juego fue un precursor del género *sandbox*: podíamos recorrer Gotham, desplazarnos (¡y combatir) en el Batmóvil, investigar pistas...

01-2001 • PLAYSTATION
Batman Beyond: Return of the Joker
Terry McGinnis, el Batman del Futuro, se estrenó en las consolas con un *beat'em up* bastante "flojo".

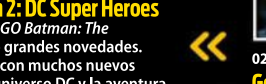
06-2005 • PS2
Batman Begins
Adaptación de la película, con las voces y rostros originales. El juego ponía el sigilo por delante de la acción. Al igual que en la "peli", podíamos incapacitar a nuestros enemigos a través del miedo.

05-2006 • PS2
Teen Titans
Los alevines de DC tuvieron su propio juego, basado en la serie de animación. Un *beat'em up* bastante simpático, en el que podíamos manejar a Robin, Starfire, Chico Bestia, Cyborg y Raven.

12-2006 • PS2, PSP
Justice League Heroes
Adaptar el estilo de juego de *Baldur's Gate* a la Liga de la Justicia fue una idea genial, dando lugar a un juego muy adictivo, protagonizado por los héroes más importantes de este supergrupo.

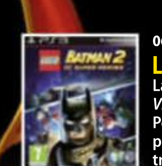
11-2006 • PS2
Superman Returns
Otra adaptación, otra decepción. En este mediocre *sandbox* debíamos salvar a Metrópolis de varias amenazas, usando con prudencia nuestros poderes. Al menos tenía más acción que la película...

10-2008 • PS2, PS3, PSP
LEGO Batman: The Videogame
El estilo desenfadado y humorístico de LEGO le sentó como un guante a Batman. Fue el comienzo de una fructífera relación, que ha dado lugar a varios juegos y hasta a una película.





02-2012 • PS3
Gotham City Impostors
¿Qué pasaría si los fans de Batman luchasen contra los seguidores de Joker? Esa es la propuesta de *Gotham City Impostors*, un shooter multijugador en el que estos dos estrafalarios bandos luchan en cuatro modos de juego.



06-2012 • PS3, PS VITA
LEGO Batman 2: DC Super Heroes
La secuela de *LEGO Batman: The Videogame* trajo grandes novedades. Podíamos jugar con muchos nuevos personajes del universo DC y la aventura transcurría en un mundo abierto.

04-2013• PS3, PS4, PS VITA
Injustice: Gods Among Us
Los personajes de DC se "parten la cara", en un título ambientado en un universo alternativo, donde Superman es un tirano. Un gran juego de lucha al estilo *Mortal Kombat*, fatalities incluidos.





11-2013 • PS3
Young Justice: Legacy
La joven Liga de la Justicia tuvo no solo su propia serie de animación, sino también este juego. Una aventura de acción con toques "roleros", pero cuya pobreza técnica hizo pasar desapercibido.

10-2013 • PS3
Batman: Arkham Origins
Rocksteady cedió el testigo a WB Games Montreal para realizar esta precuela, ambientada en los inicios de Batman. Todo un "juegazo", con el mejor guión de toda la saga *Arkham*.





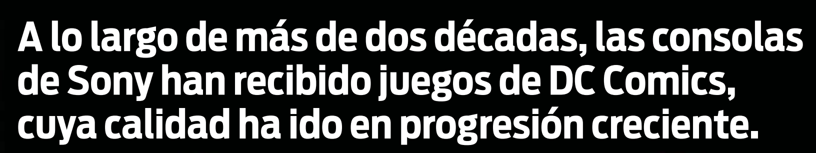
10-2016 • PS VR
Batman: Arkham VR
Uno de los juegos más llamativos de la realidad virtual de PS4, es también uno de los menos "jugables". Nos pone en la piel de Batman en primera persona, pero no tiene casi interacción y dura muy poco.



05-2017• PS4
Injustice 2
La continuación de *Injustice* nos muestra la incómoda alianza entre Batman y Superman para detener a Brainiac. Su despliegue visual y variedad jugable le pueden convertir en el mejor juego de lucha de PS4.







A lo largo de más de dos décadas, las consolas de Sony han recibido juegos de DC Comics, cuya calidad ha ido en progresión creciente.

05-2001 • PLAYSTATION
Batman: Gotham City Racer
En este juego, Batman deja la acción y se pasa a la conducción, con 51 niveles basados en la serie de animación y con rivales como Dos Caras o Mr. Freeze.



11-2001 • PS2
Batman: Vengeance
El equipo detrás de la célebre serie animada se pasó a las 3D con este juego, que combinaba exploración, conducción y combates en una aventura muy recomendable.



11-2002 • PS2
Superman: Shadow of Apokolips
La mala actuación de Superman en juegos previos hizo que este interesante título pasase inadvertido.



11-2003 • PS2
Batman: Rise of Sin Tzu
Secuela de *Batman: Vengeance*, pero sin las partes de exploración o investigación. Batman se enfrenta a un nuevo enemigo en un *beat'em up* bastante "normalito", que se podía jugar en cooperativo.



08-2004 • PS2
Catwoman
La terrible película de "Gatúbela" tuvo su propio juego. *Catwoman* fue un título de acción llamativo en lo visual (Halle Berry estaba perfectamente modelada), pero con un desarrollo muy simplón.



04-2005 • PS2
Constantine
Si la película se tomaba libertades a la hora de adaptar a Constantine, el juego iba un paso más allá, con una aventura de acción "discretita", que poco tiene que ver con el personaje de Vertigo-DC.



11-2008 • PS3
Mortal Kombat vs. DC Universe
Ed Boon, creador de *Mortal Kombat*, trasladó a su universo a los héroes DC. A pesar de no tener la brutalidad propia de la saga *MK*, este juego de lucha fue un buen "ensayo" de lo que sería *Injustice*.



03-2009 • PSN, PS3
Watchmen: The End Is Nigh
Rorschach y Búho Nocturno protagonizan esta adaptación, un *beat'em up* vistoso pero algo monótono. Sus dos entregas se publicaron online y posteriormente salieron a la venta en formato físico.



08-2009 • PS3
Batman: Arkham Asylum
La era de grandeza de los héroes DC llegó con esta espectacular aventura de Rocksteady, en la que el Batman debía infiltrarse en el Asilo Arkham para detener al Joker. Imprescindible.



01-2011 • PS3, PS4
DC Universe Online
Este juego de acción multijugador online (MMO) fue primero de pago y gratuito (con micropagos). Más de 18 millones de jugadores registrados avalan el éxito de un juego que sigue en activo.



06-2011 • PS3
Green Lantern: Rise of the Manhunters
¡Y otra adaptación! La malograda película de Ryan Reynolds tuvo su propio juego de acción, algo "regulero".



10-2011 • PS3
Batman: Arkham City
La continuación de *Arkham Asylum* se pasó al estilo *sandbox*, con una enorme *Arkham City* como escenario. Una secuela ambiciosa, variada y repleta de momentos épicos para Batman.



10-2013 • PS VITA, PS3
Batman: Arkham Origins Blackgate
Secuela de *Arkham Origins*, con Batman dando caza a los reclusos de Blackgate. De lo mejor de Vita.



11-2014 • PS3, PS4, PS VITA
LEGO Batman 3: Más Allá de Gotham
Con mas de 200 personajes DC (y famosos como Conan O'Brien), la saga daba muestras de cansancio.



06-2015 • PS4
Batman: Arkham Knight
Rocksteady Studios cerró la saga Arkham con la entrega más grandiosa. En *Arkham Knight* Batman puede (por fin) conducir el Batmóvil, mientras sigue la pista del misterioso Caballero de Arkham.



08- 2016 • PS3, PS4
Batman: The Telltale Series
En esta aventura gráfica Batman ahonda en su pasado, alternando el uso entre su alter ego y su identidad como Bruce Wayne. Algunos problemillas técnicos empañaron este gran título.





10-2016 • PS4
Batman: Return to Arkham
Recopilatorio de la saga *Arkham*, adaptado al motor Unreal Engine 4 para PS4. Lamentablemente sólo incluye las dos primeras entregas, dejando fuera el excelente *Arkham Origins*.

STAFF

REDACCIÓN
Directora: **Sonia Herranz**
Redactor Jefe: **Daniel Acal**

Redacción: Borja Abadíe.
Rafael Aznar, Alberto Lloret, Juan Lara, David Alonso, Javier Parrado, Bruno Sol, Alejandro Alcolea, Sara Fargas, Antonio Lendínez, Daniel Quesada, Álvaro Alonso, David Martinez, Miguel Ángel Sánchez, Clara Castaño.

Maquetación: **Lidia Muñoz**

CONTACTO REDACCIÓN **playmania@axelspringer.es**

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidad@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-2704-1999

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC



Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Importante información legal: De acuerdo con la vigente normativa sobre Protección de Datos Personales, informamos de que los datos personales que nos faciliten formarán parte de un fichero responsabilidad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu solicitud, y enviarte información comercial de éstos sectores editorial, automoción, informática, tecnología, telecomunicaciones, electrónica, videojuegos, seguros, financiero y crédito, infancia y puericultura, alimentación, formación y educación, hogar, salud y productos farmacéuticos, ocio, gran consumo, cuidado personal, agua, energía y transportes, turismo y viajes, inmobiliario, juguetería, textil, ONG y productos/servicios para animales y mascotas. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. C/ Santiago de Compostela 94, 2ª. 28035 Madrid.

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 12 DE JUNIO

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

» REPORTAJE

¡¡LAS MUJERES TOMAN EL CONTROL!!

Algunas de las aventuras más interesantes que jugaremos este año están protagonizadas por mujeres de armas tomar y el mes que viene las repasaremos todas, desde *Uncharted: El Legado Perdido a Star Wars Battlefront II, Darksiders III, TLOU 2...*



» COMPARATIVA

¡A TORTAS EN PS4!

La lucha está viviendo un momento dulce y en nuestro próximo número enfrentaremos a los grandes del género para que sepas cuál es el ideal para ti: *Tekken 7, Injustice 2, Street Fighter V, KOF XIV...*



» REPORTAJE

EL AUGE DE LOS eSports

Cada vez hay más competiciones de eSports con premios millonarios, ligas, torneos, pero... ¿en qué consisten? ¿Cómo podemos participar? Te lo contamos sobre uno de los pilares presentes y futuros de esta industria.

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4



Todas las claves para conseguir el 100% de todos los juegos

CONTROLES

CONTROLES:
- **Cruceta:** Moverse por el menú
- **Stick izquierdo:** Mover al personaje
- **Stick derecho:** Mover la cámara
- **R1:** Fijar al enemigo
- **R3:** Centrar la cámara
- **■:** Cubrirte / Voltereta
- **▲:** Comandos especiales
- **●:** Saltar
- **✖:** Usar comando / Atacar
- **Options/Start:** Menú principal
- **Select:** Cámara en primera persona





En esta guía encontrarás listados con todos los coleccionables y donde se encuentra los objetos especiales de la orfebrería con los que podremos crear la mejor equipación del juego. En la guía de trofeos encontrarás información para conseguir cada uno de los trofeos. Aquí te dejamos un par de datos que debes conocer antes de empezar a jugar.

DECISIONES INICIALES

Al comenzar la partida tendrás que tomar la decisión de **elegir entre una espada, un bastón o un escudo**. Dependiendo de cuál elijas tu personaje conseguirá unos puntos de estadísticas u otros cuando suba de nivel y también aprenderá unas habilidades u otras en determinados niveles. Nuestra recomendación es que elijas la espada y deseches el bastón. ❶

También tendrás una conversación con tres personajes de la saga *Final Fantasy*. En cada una tendrás tres opciones a elegir. Según la combinación de respuestas que elijas necesitarás más o menos experiencia para subir niveles. En cualquier caso, podrás alcanzar el nivel 99 sin ningún problema, por lo que no debes preocuparte de las elecciones, incluyendo cómo derrotar a los poderosos jefes secretos.

CÓMO CONSEGUIR EL TROFEO PLATINO

Para llegar a conseguir el platino en *Kingdom Hearts* te harán falta un mínimo de dos partidas.

- **Primera partida:** dificultad más alta y centrándote sólo en completar la historia principal. Si mueres durante la aventura, asegúrate de cargar la partida más reciente y no el punto de control. Tras completar la partida serás libre para conseguir todos los trofeos que querías, teniendo en cuenta la dificultad en la que jugaste antes de comenzar la siguiente partida.

- **Segunda partida:** dificultad más baja, completar el juego en menos de 15 horas y sin morir en caso de que no lo hayas echo en la primera partida. Una vez completado el juego con estos requisitos podrás seguir jugando hasta conseguir el Platino.



DÁLMATAS

Según avances en la historia terminarás llegando a **Ciudad de Paso** y en ella encontrarás la casa de los dálmatas. En su interior sólo encontrarás a los padres de los **99 cachorros** que tendrás que encontrar. A continuación te indicamos la localización de cada uno de los grupos de dálmatas que hay en el juego, con su número de grupo original. Los dálmatas siempre se encuentran dentro de cofres y para llegar a algunos primero tendrás que avanzar en la historia para desbloquear ciertas habilidades, como doble salto o volar.

1-3

• **Ciudad de paso:** detrás de la casa de Merlín. 1

4-6

• **Ciudad de paso:** en el callejón que está a la izquierda de la tienda de accesorios.

7-9

• **Ciudad de paso:** en la orfebrería.

10-12

• **Ciudad de paso:** en los túneles del sistema de alcantarillado.

13-15

• **País de las maravillas:** en la zona del Bosque de lotos, salta por las plantas para llegar a una zona en la que verás un acceso al Palacio real y abre el cofre que verás enfrente. 2

16-18

• **País de las maravillas:** en la zona superior del bosque.

19-21

• **País de las Maravillas:** en la zona del bosque, sube a la zona superior y vuela hacia un acceso que lleva al Jardín del té. Al llegar mira a tu derecha.

22-24

• **Coliseo del Olimpo:** activando la Marca trío azul que está a la derecha de la entrada.

25-27

• **Selva profunda:** en la zona de los hipopótamos.

28-30

• **Selva profunda:** en la zona de las lianas.

31-33

• **Selva profunda:** en la zona de la cascada.

34-36

• **Selva profunda:** activando la Marca trío azul que está en la zona del campamento.

37-39

• **Agrabah:** los encontrarás en la sala del tesoro de la Cueva de las maravillas. 3

40-42

• **Ciudad de Halloween:** tras derrotar al jefe de este mundo aparecerá un túnel en el mismo lugar del combate y en este túnel encontrarás el cofre que contiene a los dálmatas.

43-45

• **País de Nunca-Jamás:** podrás encontrarlos activando la Marca trío blanca que está junto al timón del barco.

»













»

46-48

• **Agrabah:** en la Cueva de las maravillas deberás examinar una estatua que sujeta un huevo para abrir un pasadizo secreto en el que está el cofre.

49-51

• **Agrabah:** en la Cueva de las maravillas, en el cofre que está en lo alto del pilar en la que verás una enorme bola. 4

52-54

• **Agrabah:** en un cofre que está en la zona del mercado.

55-57

• **Monstruo:** dentro de un cofre que está en el Vientre 3.

58-60

• **País de las maravillas:** desde la zona del bosque avanza por el acceso que lleva al Cuarto misterioso y entra por el cuadro que te lleva al Bosque de lotos de nuevo. Golpea las campanillas que verás justo enfrente.

61-63

• **Bastión Hueco:** en el cofre, a la izquierda de la cerradura que verás durante tu segunda visita.

64-66

• **Ciudad de Halloween:** sitúate en la colina central y entra en la tumba que tienes a tu espalda para llegar a una zona en la que verás el cofre.

67-69

• **Ciudad de Halloween:** los encontrarás activando la Marca trío blanca que verás en la zona de la colina.

70-72

• **Ciudad de Halloween:** en la plaza central verás unas enormes cabezas y dentro de una de ellas está el cofre que contiene a los dálmatas.

73-75

• **Monstruo:** dentro de un cofre que está en la zona superior de la boca. 5

76-78

• **Monstruo:** en el cofre que está en el último peldaño de las escaleras del Vientre 6.

79-81

• **Monstruo:** en el cofre que está en la plataforma superior del Vientre 5.

82-84

• **País de Nunca-Jamás:** en la primera zona del barco, sube por la escalera de mano y date la vuelta para verlo encima de la viga central.

85-87

• **País de Nunca-Jamás:** en un cofre que encontrarás dentro de un camarote del barco.

88-90

• **País de Nunca-Jamás:** en el cofre que está en el despacho del capitán.

91-93

• **Bastión Hueco:** en una de las rocas flotantes de la primera zona. 6

94-96

• **Bastión Hueco:** en la zona de las plataformas flotantes verás un cofre flotando que debes hacer bajar usando la magia gravedad.

97-99

• **Bastión Hueco:** desde la biblioteca avanza por el acceso que lleva a la Parada de teleféricos y usa la magia gravedad en el cofre que está flotando.

MARCAS TRÍO

Las **Marcas trío** son un total de 46 símbolos con la forma de **Mickey** que encontrarás repartidos por todo el juego. Cada una de las marcas se identifica por un color y el poder necesario para activar cada una de ellas lo conseguirás al cerrar las cerraduras de ciertos mundos. A continuación indicamos la localización de cada una según su color y mundo.

AZULES

MUNDO	LOCALIZACIÓN
Ciudad de paso	En la plaza principal.
Ciudad de paso	En la plaza en la que está la fuente de los protagonistas de La dama y el vagabundo.
Ciudad de paso	Dentro de la casa de Merlín.
País de las maravillas	En la zona central del Bosque de loto.
Coliseo del Olimpo	Uno a cada lado de la puerta de entrada. (1)
Selva Profunda	En la zona del campamento.
Selva Profunda	En la zona más alta del árbol central.
Agrabah	En la parte baja de uno de los callejones de la ciudad.
Agrabah	En el túnel inferior de la Cueva de las maravillas.
Monstruo	En una tabla de madera que flota en la boca.
Monstruo	En la zona inferior del Vientre 5.
Monstruo	En el suelo de la garganta.
Bastión Hueco	En la zona inferior de la mazmorra.
Bastión Hueco	Avanza hasta usar un ascensor de la zona exterior que te lleva hasta un corredor en el que verás la marca.

ROJOS

MUNDO	LOCALIZACIÓN
Ciudad de paso	En el callejón, a la izquierda de la tienda de accesorios. (2)
Ciudad de paso	En el callejón que está detrás del hotel, junto a la rendija de la que proviene el agua de las alcantarillas.
Ciudad de paso	En el tejado de la Casa de los dálmatas.
Agrabah	En la sala del tesoro de la Cueva de las maravillas.
Ciudad de Halloween	Tras derrotar al jefe de este mundo vuelve a la zona donde tiene lugar el combate y lo verás en un muro de ladrillos junto al río.
Bastión Hueco	En la sala circular que da acceso a la biblioteca, junto a una de las estatuas de la zona superior.

VERDES

MUNDO	LOCALIZACIÓN
Ciudad de paso	Dentro de la tienda de accesorios.
País de las Maravillas	En el túnel de la madriguera. (3)
País de las Maravillas	Dentro de la chimenea del gran salón.
Coliseo del Olimpo	Junto al marcador de puntuaciones.
Selva Profunda	Desde la zona del tobogán del árbol avanza por el acceso que lleva al nivel superior.
Agrabah	Dentro del almacén del mercado de la ciudad.
Monstruo	En la parte superior del barco de Gepetto.
País de Nunca-Jamás	En uno de los camarotes del barco.
Bastión Hueco	En la biblioteca.

»


(1)


(2)


(3)

» **AMARILLOS**

MUNDO	LOCALIZACIÓN
Ciudad de paso	Detrás de la Casa de Merlín
Coliseo del Olimpo	Junto a la roca del pasillo central.
Agrabah	En la Cueva de las maravillas, junto a una gran ánfora que está en la zona central. 4
País de Nunca-Jamás	Junto a la puerta de uno de los camarotes del barco

BLANCOS

MUNDO	LOCALIZACIÓN
Ciudad de paso	En la cueva de las alcantarillas. 5
País de las Maravillas	Desde el Bosque de lotos avanza por el acceso superior para llegar al cuarto y luego entra en el cuadro de la pared para volver al bosque.
Coliseo del Olimpo	En la zona central. 6
Selva Profunda	Junto al árbol que está en la caverna del final.
Agrabah	En la Cueva de las maravillas, junto a uno de los acceso de la zona superior.
Monstruo	En la zona inferior del Vientre 6.
Atlántica	En la zona que está antes del trono del rey.
País de Nunca-Jamás	Junto al timón de la cubierta del barco.
Bastión Hueco	En la zona con agua de una de las rocas flotantes de la primera zona.







ARMAS

En **Kingdom Hearts** hay un total de 48 armas repartidas entre Llaves espada, Bastones de mago y Escudos. Encontrar todas las armas de una misma categoría desbloquea un trofeo diferente. Aquí tienes la localización de cada una de ellas.

LLAVES ESPADA

LLAVE	LOCALIZACIÓN
Cadena del Reino	Llave de inicio.
Artesana	Al completar la historia de Selva Profunda.
Tres Deseos	Al completar la historia de Agrabah.
Joya del Mar	Al completar la historia de Atlántica.
Calabaza Macabra	Al completar la historia de Ciudad de Halloween.
Arpa de Hada	Al completar la historia de País de Nunca-Jamás.
Estrella Fugaz:	Al completar la historia de Monstruo vuelve a Ciudad del Paso y abre el cofre que verás en la casa de Gepetto.
Examinadora	Habla con Merlín en Ciudad de Paso cuando tengas todas las magias.
Acero Chocobo	Derrota a Cloud en la Copa Hércules.
Heroica	Supera las copas Fil, Pegaso y Hércules.
Lionheart	Derrota a Cloud y León en la Copa Hades. 1
Polvo de Diamantes	Derrota al Titán de Hielo en el Combate de oro.
Fulgor Seráfico	Derrota a Sefirot en el Combate de platino.
Último Recurso	Al activar la Marca trío blanco que está en el País de las Maravillas.



LLAVE	LOCALIZACIÓN
La Rosa	Al completar la historia de Bastión Hueco habla con Bella en la Biblioteca.
Prometida	Se consigue de forma automática durante la historia.
Recuerdos Lejanos	Tras derrotar a cierto jefe al final de Bastión Hueco vuelve a la zona donde realizas el combate y abre el cofre que verás encima de la pasarela.
Arma Artema	Disponible para fabricar en la orfebrería tras sintetizar los 30 primeros objetos. (2)

BASTONES

BASTÓN	LOCALIZACIÓN
Bastón de mago	Bastón de inicio.
Lucero del alba	En la tienda de Ciudad de paso.
Estrella azul	En la tienda de Ciudad de paso.
Bastón de brujo	En la tienda de Ciudad de paso.
Bastón de sabio	En la tienda de Ciudad de paso.
Mazo de batalla	En la tienda de Ciudad de paso.
Mazo de poder	En la tienda de Ciudad de paso.
Mazo demoledor	En la tienda de Ciudad de paso.
Buena fortuna	Cuando consigas todas las invocaciones habla con el Hada Madrina. (3)
Mazo letal	Al activar la Marca trío blanco que está en el Coliseo del Olimpo.
Cetro de Brujo	Botín aleatorio de los Sincorazón Brujo.
Bastón de ensueño	Tras conseguir todas las magias en sus versiones ++ habla con Merlín.
Viva la Reina	Supera la Copa Hades en solitario.
Justicia Cósmica	En Fin de los Mundos, en un cofre en la Gran Grieta.
Vara de fantasía	Disponible para fabricar en la orfebrería tras sintetizar los 30 primeros objetos. (4)









ESCUDOS

ESCUDO	LOCALIZACIÓN
Escudo Leal	Escudo de inicio
Destructor	Tienda de los sobrinitos.
Puño de Gigas	Tienda de los sobrinitos.
Escudo de Mitrilo	Tienda de los sobrinitos.
Escudo de Platino	Tienda de los sobrinitos.
Escudo Sólido	Tienda de los sobrinitos.
Escudo de golem	Tienda de los sobrinitos.
Adamantino	Tienda de los sobrinitos.
Escudo Hércules	Supera la Copa Hércules.
Escudo de Genji	Derrota a Yuffie en la Copa Hades.
Viva el rey	Supera la Copa Hades en el modo Contrarreloj.
Defensor	Botín aleatorio de los Sincorazón Defensor.
Escudo de Ensueño	Te lo entregará Merlín cuando hayas conseguido todos los Diplomas de las Setas Blancas.
Rodela de guardia	En Fin de los Mundos, en la zona de Mundos Cautivos del País de Nunca-Jamás.
Siete Elementos	Disponible para fabricar en la orfebrería tras sintetizar los 30 primeros objetos. (5)

ORFEBRERÍA

Para fabricar todos los objetos de la orfebrería de Ciudad del paso necesitarás todo tipo de objetos. Algunos sólo se consiguen de enemigos especiales. En esta lista encontrarás información de cada uno de estos objetos. Si te equipas las habilidades **Buena Suerte** y **Más Premios** en cada personaje podrás conseguirlos con mayor facilidad, porque aunque aparezca el enemigo en cuestión, el botín es aleatorio.

CRISTAL SERENO

Del enemigo **Níscalo rosa**, en la **Casa del Árbol** de **Selva Profunda**. Si le ves aparecer, lanza **Aero** sobre ti mismo y **Paro** sobre el enemigo: cuantas más veces le golpees más posibilidades tendrás de conseguirlo.

GOTA PLETÓRICA

En ciertos puntos del juego verás unas **Setas Blancas** ❶ que suelen actuar de una forma concreta. Según la postura que realice tendrás que usar una magia u otra pero debes asegurarte de que usas el mismo tipo de magia en la seta tres veces. Simplemente espera a que realice la postura que quieres. Si lo haces correctamente conseguirás un **diploma** de esa magia y con suerte la **Gota Pletórica**.

ROCA BRAVA

Del enemigo **Gigasombra**, en el **Cuarto Misterioso** de **El País de las Maravillas**. Si al llegar a la zona aparece un grupo de sombras es que cuando acabe con todas aparecerá el enemigo que buscas. Debes derrotarle sin que te llegue a golpear.

ROCA BRILLANTE

Del enemigo Globo de Combate, en la cubierta del barco del País de Nunca-Jamás. El enemigo comenzará a huir en cuanto te detecte, por lo que debes volar hacia él rápidamente.

ROCA FRÍA

Del enemigo **Gran Fantasma**, en el **Estómago** de **Monstruo**. Lánzale objetos curativos para hacerle daño, cuanto mejor sea el objeto más posibilidades de conseguir la Roca Fría.

ROCA FUERTE

Del enemigo **Avizor Salvaje**, en el **Distrito 2** de la **Ciudad de paso**. Cuando aparezca, debes lanzarle Paro antes de que te vea y atacarle. Tras unos golpes, aléjate para ver como se divide y aparece o no el objeto como botín. Repite la misma operación una y otra vez hasta que el enemigo te detecte.

ROCA ÍGNEA

Del enemigo **Quimera**, en los **Restos de la Mansión** de la Ciudad de **Halloween**. Si aparece, debes golpearle hasta quitarle toda la barra de vida para que aparezcan unos orbes que tendrás que golpear hasta que





finalmente muera. Tanto los objetos como el enemigo pueden dejar caer estas rocas.

ROCA LUMINOSA

Del enemigo **Balada Negra**, en el **Bosque de Bambúes** de **Selva Profunda**.
Cuando el enemigo aparezca, acércate a él para que haga unas copias de sí mismo y espera a que el verdadero se ponga a temblar para golpearle. Cada vez que consigas golpearle tendrás una oportunidad de conseguir el objeto.

ROCA DE MITRILO:

Del enemigo **Alacrán de Tinaja**, en las **Puertas de Palacio** en **Agrabah**.
Si al llegar a la zona ves que está llena de tinajas, tienes que empujar cada una de ellas. Si encuentras alguna que no se mueve, es que el enemigo que buscas está dentro.
Rompe el resto de tinajas y luego destroza la que oculta al enemigo en cuestión.
Por cierto, a este alacrán solo podrás golpearle si usas la magia **Aero** ❷.

ROCA DE PODER

Del enemigo **Soldado Bribón**, en el **Gran Salón** del **Bastión Hueco**. Este enemigo es invisible, por lo que deberás de fijarte bien en si aparece por si no le atacas rápidamente huirá.

ROCA RECIA

Del enemigo **Neosombra**, en el **Cruce de Mundos** en el **Fin de los Mundos**.
El único problema de este enemigo es que sólo aparece en esta sala y que llegar hasta ella requiere cruzar varias zonas.



PLATINO

• Maestro de Kingdom Hearts
Consigue todos los trofeos.
Al conseguir el resto de trofeos.

ORO

• El Experto
Completa el juego en el modo de dificultad Experto.
Juega en la dificultad más alta.

• A toda prisa
Derrota al Mundo caótico en el Fin del Mundo en menos de 15 horas.
Inténtalo en la dificultad más baja y centrándose sólo en el objetivo principal. Si te parece complicado, espera a alcanzar las 100 horas de juego y derrota al jefe antes de las 115 horas de juego.

PLATA

• El Maestro
Completa el juego en el modo de dificultad Normal o superior.
Ver trofeo El Experto.

• Como empecé
Completa el juego sin cambiar tu equipamiento.
Da igual la dificultad, pero no cambien el equipamiento de ninguno de los personajes.

• Imbatible
Completa el juego sin usar la opción Continuar una sola vez.
Si te matan durante la aventura, asegúrate de elegir la opción de cargar la partida más reciente en vez del punto de control.

• Máximo nivel
Alcanza el nivel 100 con Sora.
Simplemente juega hasta alcanzar el nivel máximo con Sora.

BRONCE

• El Principiante
Completa el juego en el modo de dificultad Principiante o superior.
Ver trofeo El Experto.

• Donde repican las campanas
Cierra la cerradura de Ciudad de Paso.
En el transcurso de la historia.

• La madriguera del conejo
Cierra la cerradura del País de las Maravillas.
En el transcurso de la historia. »

» **• Un héroe joven**
Cierra la cerradura del Coliseo del Olimpo.
Lo conseguirás en el transcurso de la historia.

• Miembro de la tribu
Cierra la cerradura de la Selva Profunda.
En el transcurso de la historia.

• La lámpara mágica
Cierra la cerradura de Agrabah.
En el transcurso de la historia.

• Un alma sincera
Escapa del interior de Monstruo.
En el transcurso de la historia.

• Lobo de mar
Cierra la cerradura de Atlántica.
En el transcurso de la historia.

• El príncipe calabaza
Cierra la cerradura de Ciudad de Halloween.
En el transcurso de la historia.

• Polvo de hadas
Cierra la cerradura del País de Nunca-Jamás.
Lo conseguirás en el transcurso de la historia.

• El confín del mundo
Cierra la cerradura de Bastión Hueco.
En el transcurso de la historia.

• Prometida
Consigue la llave espada Prometida.
En el transcurso de la historia.

• El amigo de Pooh
Cierra la cerradura del Bosque de los Cien Acres.
Este es el único mundo secundario. Para llegar a él primero tendrás que ir a la Casa de Merlín en Ciudad del Paso y examinar el libro que encontrarás en la mesa ❶. A este libro le faltan cinco páginas que están escondidas dentro de unos cofres y tendrás que encontrarlas para poder avanzar en la historia del mundo hasta completarlo.
• **Hoja 1:** Agrabah, en los túneles de la Cueva de las Maravillas.
• **Hoja 2:** Monstruo, en el Vientre 6.
• **Hoja 3:** Atlántica, en la Gruta de Ariel.
• **Hoja 4:** Ciudad de Halloween, en la estantería del laboratorio.
• **Hoja 5:** Premio por rescatar a 51 dálmatas.

• Cuentacuentos
Completa la sección "La historia" del diario de Pepito.
Ver trofeo Ayudante de Pepito.

• El buscador
Completa la sección "Informes Ansem" del diario de Pepito.
Ver trofeo Ayudante de Pepito.

• El elenco al completo
Completa la sección "Los personajes" del diario de Pepito.
Ver trofeo Ayudante de Pepito.

• Con 101 basta
Completa la sección "101 dálmatas" del diario de Pepito.
Ver trofeo Ayudante de Pepito.

• Amistad sin límites
Completa la sección "Las marcas Trío" del diario de Pepito.
Ver trofeo Ayudante de Pepito.

• Fan de los minijuegos
Completa la sección "Los récords" del diario de Pepito.
Ver trofeo Ayudante de Pepito.

• Ayudante de Pepito
Completa toda la información del diario de Pepito.
Para conseguir este trofeo y to-











dos los relacionados con el diario de Pepito tendrás que completar el juego al 100% en cada uno de sus apartados. Según vayas los vayas consiguiendo se irán completando cada uno de los apartados del diario ❷.

• Primera creación

Fabrica un objeto por primera vez.

Ver trofeo Maestro orfebre.

• Orfebre novato

Fabrica 3 tipos diferentes de objetos.

Ver trofeo Maestro orfebre.

• Orfebre amateur

Fabrica 15 tipos diferentes de objetos.

Ver trofeo Maestro orfebre.

• Orfebre experto

Fabrica 30 tipos diferentes de objetos.

Ver trofeo Maestro orfebre.

• Maestro orfebre

Fabrica todos los objetos posibles.

Para desbloquear la orfebrería primero debes avanzar en el juego hasta desbloquear el poder de activar las Marcas trío verdes. Una vez que lo tengas, ve a la tienda de accesorios de Ciudad de paso y activa la marca que verás en el suelo para tener acceso a la orfebrería. Aquí verás a un Mogurito con el que debes hablar para fabricar los diferentes objetos que hay en el juego. Según vayas creando objetos se irán desbloqueando otros nuevos hasta que finalmente los fabriques todos. En el apartado de la guía encontrarás información sobre los objetos ❸.

• Cazatesoros

Abre 100 cofres de tesoros.

Abre al menos 100 cofres de los que irás viendo en el juego.

• Tío Platinito

Consigue más de 10.000 platines.

Los platines son las monedas del juego. Las conseguirás al acabar con enemigos, al vender objetos y en algunos cofres.

• Cazador de sincorazón

Derrota a más de 2000 sincorazón.

Simplemente derrota enemigos hasta alcanzar la cifra indicada.

• Aprendiz de héroe

Gana la copa Fil.

Completa el torneo de la copa Fil en el Coliseo del Olimpo.

• Héroe en ciernes

Gana la copa Pegaso.

Completa el torneo de la copa Pegaso en el Coliseo del Olimpo. El combate final de este torneo es contra León y Yuffie. Usa guardia para protegerte de los shuriken de Yuffie para que quede aturdida y así poder golpearla. En el caso de León, espera a que realice su ataque en picado para golpearle y cúbrete cuando realice la magia Piro ❹.

• Héroe del Coliseo

Gana la copa Hércules.

Completa el torneo de la copa Hércules en el Coliseo del Olimpo. El combate final de este torneo es contra el propio Hércules. Para derrotarle tendrás que arrojarle un barril de los que están repartidos por el escenario para que pierda la invulnerabilidad y puedas atacarle. Cuando veas que el aura vuelve, huye para no sufrir daño del ataque en área que realizará y repite la misma operación ❺.

»

» **• Campeón del Coliseo**

Gana la copa Hades.

Completa el torneo de la copa Pegaso en el Coliseo del Olimpo. Los combates finales son Hades y el Titán de Roca. Para derrotar a Hades cúbrete cuando lance las bolas de fuego, para que quede aturdido, y atácale. Para derrotar al titán, céntrate en atacarle en un pie y cuando caiga al suelo ataca a sus cabezas.

• El gigante helado

Derrota al Titán Hielo en un Combate de oro del Coliseo del Olimpo.

El Combate de oro sólo estará disponible tras conseguir el resto de copas del coliseo. Para derrotarle, súbete a las gradas y no pares de correr ni un segundo, cúbrete cuando lance las estacas de hielo para devolvérselas y así hacerle daño. Repite esta acción hasta que hinque la rodilla y entonces podrás atacarle en la cabeza.

• Batalla en solitario

Gana el desafío en solitario de cualquier torneo.

Tras conseguir cualquiera de las copas del Coliseo del Olimpo podrás jugarla en este modo, pero sólo con Sora.

• Lucha contrarreloj

Gana la competición contrarreloj de cualquier torneo.

Tras conseguir cualquiera de las copas del Coliseo del Olimpo podrás jugarla en este modo de juego en el que tendrás un tiempo máximo para completar todos los combates jugando solo con Sora. Aprovecha para hacerlo en la Copa Hades y conseguirás un escudo único.

• As de los cielos

Abate más de 2500 enemigos a los mandos de la nave Gumi.

Simplemente acaba con 2.500 enemigos a lo largo de tus viajes con la nave Gumi.

• Un toque personal

Modifica una nave Gumi y actualiza los datos.

Accede al menú de modificación de la nave Gumi y añade o quita cualquier pieza de la nave.

• Maestro Gumi

Completa todas las rutas con la nave Gumi.

Debes completar todas las rutas de viaje. Esto quiere decir que si vas de un mundo a otro también tendrás que hacer la ruta de vuelta.

• Piloto de pruebas

Completa la misión I de la nave Gumi.

Ver trofeo Ingeniero Gumi.

• Piloto veterano

Completa la misión II de la nave Gumi.

Ver trofeo Ingeniero Gumi.

• Piloto de élite

Completa la misión III de la nave Gumi.

Ver trofeo Ingeniero Gumi.

• Ingeniero Gumi

Consigue 30 o más planos de naves Gumi.

Para conseguir todos los trofeos referentes a la nave Gumi deberás completar la misión III en cada una de las rutas del juego, derrotar a todos los tipos de enemigos que veas y finalmente hablar con Gepetto para recibir más planos según los Sincorazón con los que hayas acabado.

• Guerrero diestro

Consigue todas las llaves espada.

Mira en el apartado de armas.

• Mago implacable

Consigue todos los bastones.

Mira en el apartado de armas.

• Guardián tenaz

Consigue todos los escudos.

Mira en el apartado de armas.

• Ángel unialado

Derrota a Sefirot en un Combate de platino del Coliseo del Olimpo.

Este combate sólo estará disponible tras sellar la cerradura de Bastión Hueco y tendrás que completarlo usando solo a Sora. Para derrotarle, es recomendable tener el nivel máximo, la me-







jor Llave espada y Cinta para recibir menos daño y también llevar algunos Elixir y Megaelixir en el inventario. También debes equiparte las mejores habilidades para tener una mayor resistencia. La magia Aero hará que el combate sea mucho más fácil. Nada más comenzar, señala a Sefirot y ataca sin parar aunque veas que la barra de vida no desciende. Tras unos golpes comenzará a perder vida y poco a poco el combate será más complicado. En uno de sus ataques, invoca un grupo de meteoritos a su alrededor y durante este momento será invencible. También realizará un letal ataque en el que te dejará con solo un segmento de vida y de MP por lo que tendrás que estar preparado para recuperarte 6.

• Aquel que no existe

Derrota al hombre misterioso en Bastión Hueco.

Para enfrentarte a este jefe tienes que avanzar en la historia hasta derrotar a Maléfica en la Capilla de Bastión Hueco. Luego, examina el orbe negro que verás en la zona para comenzar el combate. Antes, asegúrate de prepararte de igual forma que indicamos en el Trofeo Ángel unialado.

Este jefe es bastante corriente. Tiene un ataque en el que te agarra y cambia todos tus comandos a Sacudida. En este punto no podrás hacer nada más que esperar a que alguno de ellos cambie a Soltar para pulsarlo y así te liberarás 7.

• La sombra en la torre

Derrota al Espectro en la Torre del reloj.

Tienes que avanzar hasta sellar la cerradura de Bastión Hueco. Luego, ve al Camarote de Nunca jamás teniendo a Peter Pan en tu equipo y habla con Campanilla. Antes, prepárate como indicamos en el Trofeo Ángel unialado y asegúrate de llevar un equipo y habilidades que aumenten tus PM y objetos que te ayuden a recuperarlo. La habilidad Aspirar Daño es obligatoria. A lo largo del combate verás que el jefe lanza Condena en uno de tus compañeros y tú tendrás que lanzar Paro en alguna de las agujas del reloj para parar el efecto. Esto pasa muchas veces a lo largo del combate y debes estar preparado para curarlo. Para dañar al jefe tendrás que fijarte en el orbe que flota junto a él y atacar con lo que corresponda. Rojo > Piro, Azul > Hielo, Amarillo > Electro, Blanco > Ataques físicos 8.

• Acero y arena

Derrota a Kurt Zisa en Agrabah.

Avanza en la historia hasta sellar la cerradura de Bastión Hueco. Luego, ve a hablar con la Alfombra mágica en la Casa de Aladdín en Agrabah para viajar al punto donde se realiza el combate. Antes, prepárate como indicamos en el Trofeo Ángel unialado. No te preocupes por el PM porque el jefe dejará caer esferas para recuperarlo.
Al comienzo, el jefe sellará tu magia y tendrás que usar los ataques físicos para destruir las dos esferas que sujeta, mientras esquivas sus ataques. Cuando las destruyas quedará aturdido y podrás atacarle unos segundos. Llegará un punto en el que se cubrirá con un escudo de fuego y tendrás que usar Hielo para destruirlo y seguir golpeándole. Si te quedas sin PM golpea las esferas con ataques físicos 9.

CONTROLES

CONTROLES:
- **Cruceta:** Moverse por el menú
- **Stick izquierdo:** Mover al personaje
- **Stick derecho:** Mover la cámara
- **L1:** Ruleta a la izquierda
- **R1:** Ruleta a la derecha
- **R2:** Fijar al enemigo
- **R3:** Centrar la cámara
- **■:** Cubrirte / Voltereta
- **▲:** Comandos especiales
- **●:** Saltar
- **✖:** Usar naipe / Atacar
- **Options/Start:** Menú principal
- **Select:** Cambiar la categoría de los naipes



CONTENIDOS DE LA GUÍA

En esta guía detallaremos cómo conseguir cada uno de los 48 trofeos que hay en el juego. En este juego no hay jefes ocultos ni tampoco coleccionables que no se consigan durante la historia.

CÓMO CONSEGUIR EL TROFEO PLATINO

Antes de comenzar el juego asegúrate de haber completado **Kingdom Hearts 358/2 Days**. En este juego solo tendrás que leer todos los informes y ver todas las cinemáticas para que en **Kingdom Hearts: Chain of Memories** se desbloqueen los **Naipes Llave de Recompensa**. Estos naipes son obligatorios para conseguir ciertos **trofeos** ❶.

Una vez completado este requisito hay que tener en cuenta que habrá que **completar el juego 6 veces**.

Comienza jugando con Sora en la máxima dificultad y luego con **Riku** también en la máxima dificultad para que se desbloqueen ciertas cartas en la partida de Sora.

Tras completar ambas partidas vuelve a jugar con cada uno de ellos para conseguir sus correspondientes trofeos.

Las siguientes **cuatro partidas** que deberás jugar serán con cada uno de los personajes en las otras dos dificultades que hay en el juego. Al menos una de estas cuatro últimas partidas habrá que completarla **sin usar la opción de Continuar** y también **sin haber huido** de ningún combate.


1

TROFEOS

PLATINO

• Maestro de Chain of Memories

Consigue todos los trofeos.
Se obtiene al conseguir el resto de trofeos.

ORO

• Crónicas completas

Completa toda la información del diario de Pepito.
Alcanza el 100% en la historia de Sora. Primero tendrás que haber completado la historia de Riku para que desbloqueen varios naipes únicos 1.

• Dossier secreto

Completa toda la información del Informe D.
Alcanza el 100% en la historia de Riku 2.

PLATA

• El Experto: Sora

Completa el juego con Sora en el modo de dificultad Experto.
Si completas el juego en la dificultad más alta no se desbloquean los trofeos de las dificultades inferiores. Esto quiere decir que para conseguir los trofeos referentes a la historia tendrás que completar el juego con cada personaje en las tres dificultades 3.

• El Experto: Riku

Completa el juego con Riku en el modo de dificultad Experto.
Ver trofeo El Experto: Sora.

• Imbatible

Completa el juego sin usar la opción Continuar una sola vez.
El juego nos permite guardar la partida antes de cada combate. En caso de que perdamos algún combate aparecerá la pantalla de Game Over y para obtener el trofeo tendremos que elegir la opción de cargar una partida anterior 4.

• Siempre firme

Completa el juego sin escapar ni una sola vez.
Para escapar de un combate tendrás que ir hacia el borde del escenario que tengan camino de huida y elegir la opción de Huida. Sólo completa el juego sin escapar 5.

• Tahúr consumado

Consigue todos los trucos de Sora.
Para desbloquear el trofeo tendrás que conseguir los 83 trucos de Sora que están repartidos en cuatro tipos:

- **Trucos de ataque:** según aumente el nivel de Sora y durante la historia 6.
- **Trucos de magia:** durante la historia, al conseguir magias y al abrir cofres en cada nivel usando las cartas mapa: Botín fácil, Tesoro Custodiado o Falso botín. Al completar *KH 358/2* tendremos acceso a unos cofres de Recompensa en cada mundo.
- **Trucos de invocación:** al conseguir invocaciones y completar los minijuegos en el Bosque de los 100 acres.
- **Trucos de aliados:** durante la historia y los cofres de la Sala de Recompensas de Villa Crepúsculo 7.

»

1

2


3


» **• Sora al máximo**

Alcanza el nivel máximo con Sora.

El mejor método para conseguir experiencia es este:

• Alcanza el nivel 57 para desbloquear el truco Megafulgor.

• Ve a Ciudad de Paso o al Castillo del Olvido para conseguir Naipe Enemigo 8.

• Abre el cofre de la Sala de Recompensas de Bastión Hueco para obtener la Carta de Mushu. Crea una baraja para tener uno o dos Megafulgores y la carta Nocturno Rojo para que sea más potente. Ve a las Islas del Destino y lucha contra los enemigos que veas. Primero usa el naipe del enemigo y luego pulsa cuatro veces triángulo para lanzar Megafulgor y acabarás con todos. Usando este método desde el nivel 57 tardarás unas 6 horas en alcanzar el nivel 99.

• Riku al máximo

Alcanza el nivel máximo con Riku.

El mejor método de subir niveles es luchar en el Sótano 1 en el Castillo del Olvido. Acaba con los enemigos una y otra vez hasta conseguir el trofeo.

BRONCE

• El Principiante: Sora

Completa el juego con Sora en el modo de dificultad Principiante o superior.

Ver trofeo El Experto: Sora 9.

• Modo Normal: Sora

Completa el juego con Sora en el modo de dificultad Normal o superior.

Ver trofeo El Experto: Sora.

• Recuerdos hechos naipe

Supera la planta primera del Castillo del Olvido.

Durante la historia de Sora.

• Recuerdos entrelazados

Supera la planta quinta del Castillo del Olvido.

Durante la historia de Sora.

• Recuerdos verdaderos

Supera la 13.ª planta del Castillo del Olvido.

Durante la historia de Sora.

• Letargo reparador

Completa la historia de Sora.

Durante la historia de Sora.

• El Principiante: Riku

Completa el juego con Riku en el modo de dificultad Principiante o superior.

Ver trofeo El Experto: Sora.

• Modo Normal: Riku

Completa el juego con Riku en el modo de dificultad Normal o superior.

Ver trofeo El Experto: Sora.

• Frente a la oscuridad

Supera el sótano 12.º del Castillo del Olvido.

Durante la historia de Riku.

• Desafío de oscuridad

Supera el sótano 8.º del Castillo del Olvido.

Durante la historia de Riku.

• La fuerza del corazón

Supera el sótano 1.º del Castillo del Olvido.

Durante la historia de Riku.

• Camino hacia el alba

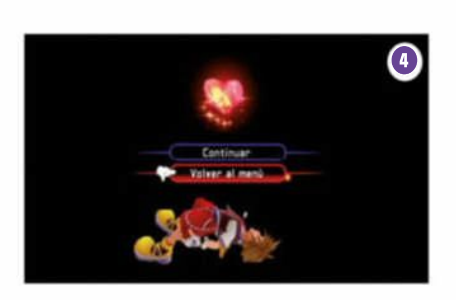
Completa la historia de Riku.

Durante la historia de Riku.

• Golpeador implacable

Sube el ataque de Riku al máximo.

Cada vez que subas un nivel con Riku podrás subir uno de













sus tres parámetros. La vida, el ataque o los puntos oscuros. Si te centras en subir el ataque siempre que el juego te lo permita conseguirás el trofeo en el nivel 59.

• El buen hortelano

Consigue 150 puntos o más en el minijuego "Pánico en el huerto".

Para jugar a este minijuego debes hablar con Conejo en la segunda estancia del Bosque de los 100 Acres y realizar una partida prácticamente perfecta.
El objetivo de este minijuego es el de golpear unas verduras para lanzarlas hacia el lado correspondiente de un camino. A las coles tendrás que golpearlas pulsando cuadrado y a las calabazas pulsando círculo. Cada cierto tiempo aparecerá Winnie en el camino de las verduras y tendrás que pulsar Triángulo para salvarle. También suelen aparecer unas hileras de zanahorias que tendrás que destrozar pulsando X y justo después una calabaza más grande que requiere cinco golpes con el triángulo.

• De globo en globo

Consigue 500 puntos o más en el minijuego "Paseo en globos".

Para jugar a este minijuego debes interactuar con los globos que verás en la tercera estancia del Bosque de los 100 Acres y realizar una partida prácticamente perfecta.
En este minijuego el objetivo es conseguir todos los puntos que verás durante el ascenso hacia la copa de un árbol, mientras esquivas los enjambres de abejas que irán apareciendo de forma aleatoria.

• Brincador nato

Consigue 120 puntos o más en el minijuego "Brincos con Tigger".

Para jugar a este minijuego debes hablar con Tigger en la cuarta estancia del Bosque de los 100 Acres.
Tendrás que completar una partida de "Simón dice…" en la que tendrás que memorizar los saltos de Tigger para repetirlos. Coge boli y papel y pausa el juego cada vez que aparezca un símbolo en pantalla para apuntarlo.

• Surcador de los aires

Consigue 2000 puntos o más en el minijuego "Vaivén aéreo".

Para jugar a este minijuego hay que saltar en el pozo de la quinta estancia del Bosque de los 100 Acres y realizar una partida prácticamente perfecta.
En este minijuego realizarás una caída libre en la que tendrás que ir recogiendo esferas de puntos mientras esquivas unos trocos y rocas voladoras. En el caso de que alguna nos impacte tendremos que pulsar triángulo para volver a agarrarnos a Winnie o sino no podremos recoger esferas.

• El terror de las abejas

Abate a las 70 abejas en menos de 1'40" en el minijuego "Abejas zumbonas".

Para conseguir este trofeo tenemos que examinar el árbol que está detrás de Igor en la penúltima estancia del Bosque de los 100 Acres.
Antes de intentarlo será necesario tener el Nivel 42 para conseguir el truco Último arcano.

»

» Este minijuego tiene como objetivo derrotar a las 70 abejas en menos de 1'40" usando los Naipes de ataque que nos dan por defecto. Una partida perfecta se puede hacer en un minuto por lo que hay tiempo de sobra. La combinación de naipes que debemos usar es:
2-2-2, 6-0-0, 6-0-0, 0-6-0, 0-6-0, 0-6-0.
Calcula el momento en el que debes usar los naipes

• Cuentacuentos: Sora
Completa la sección "Historia" del diario de Pepito.
Ver trofeo Crónicas completas.

• El elenco al completo: Sora
Completa la sección "Personajes" del diario de Pepito.
Ver trofeo Crónicas completas.

• Los naipes de Sora
Completa la sección "Tus naipes" del diario de Pepito.
Ver trofeo Crónicas completas.

• Fan de los minijuegos: Sora
Completa la sección "Minijuegos" del diario de Pepito.
Ver trofeo Crónicas completas.

• Cuentacuentos: Riku
Completa la sección "Historia" del Informe D.
Ver trofeo Dossier secreto.

• El elenco al completo: Riku
Completa la sección "Personajes" del Informe D.
Ver trofeo Dossier secreto.

• Los naipes de Riku
Completa la sección "Tus naipes" del Informe D.
Ver trofeo Dossier secreto.

• Mezclador novato
Modifica una baraja por primera vez.
Ver trofeo Mezclador experto.

• Mezclador experto
Modifica una baraja 500 veces.
En el transcurso de la historia.

• La élite de los naipes
Transforma 20 naipes en naipes élite.
Existen dos métodos para conseguir naipes élite:
• **Naipe mapa (Estancia de Élite):** al usar este tipo de naipe tendremos cierta probabilidad de que los enemigos suelten un comodín dorado con una E, si lo cogemos se activará una ruleta en la que podremos transformar un naipe (10).
• **Naipe mapa (Salita Blanca):** al usar este tipo de naipe podremos combatir contra unas Setas Blancas que tienen un 100% de probabilidad de soltar un naipe de élite como botín cuando es derrotada.

• As cortanaipes
Realiza un cortanaipe 1500 veces.
Para realizar un cortanaipe tenemos dos opciones:
• **Usar una carta de valor 0:** estos naipes cortan cualquier acción del enemigo (11).
• **Superando la suma de la combinación del enemigo:** usa los naipes necesarios para superar la suma total de los naipes del enemigo.

Hay que tener en cuenta que ciertos ataques especiales no se podrán interrumpir ni realizando estas opciones. En el caso de igualar la suma del enemigo ambos ataques se verán cancelados pero no contará para el trofeo.













• **Apurando al límite**

Restablece tu VT cuando te quede menos del 5% de VT.

Realiza cualquier tipo de cura cuando tu vida esté por debajo del 5%.

La mejor manera de conseguirlo es usando el Naipe Enemigo de Garfio. De este modo, conseguiremos la habilidad de sobrevivir a cualquier ataque con un punto de vida y después solo tendremos que curarnos ⓬.

• **Rápido de reflejos**

Golpea al enemigo antes de entrar en combate 150 veces.

Cuando veas a cualquier enemigo acércate a él y pulsa equis para golpearle e iniciar el combate. Repite esta acción una y otra vez hasta conseguir el trofeo.

• **Sin retos no hay gloria**

Gana 100 retos.

Este trofeo es exclusivo de Riku. Tienes que avanzar en la historia hasta llegar al sótano 11 y aquí aprenderás la técnica de los retos. Tienes que ganar 100 de estos retos para conseguir el trofeo.

• **No sin mis naipes**

Consigue 300 naipes de ataque.

Para conseguir el trofeo tienes que usar 300 naipes de cualquier tipo que podamos usar durante un combate ⓭.

• **Mogurillonario**

Consigue más de 10.000 puntos Moguri.

Para conseguir el trofeo no hace falta que tengamos los 10.000 puntos Moguri a la vez. Para conseguirlo de forma rápida, ve al Bosque de los 100 Acres y rompe los objetos que verás en las dos primeras estancias. Una vez destruidos viajamos a otro mundo y volvemos al bosque para repetir la misma acción una y otra vez hasta lograrlo.

• **Cliente asiduo**

Gasta 20.000 puntos Moguri en la tienda.

Ver trofeo Mogurillonario.

• **Sintetizador de estancias**

Sintetiza 300 estancias.

Usa Naipes mapa en las distintas puertas que verás durante el juego para sintetizar estancias. Estos naipes se consiguen al completar cualquier tipo de batalla normal y podremos acumular un máximo de 99, por lo que es recomendable usarlos siempre que podamos ⓮.

• **Cazatesoros**

Abre 10 cofres en estancias secretas.

Primero debes haber completado *Kingdom Hearts 358/2 Days* para que estén disponibles las cartas Llave Recompensa. Esta carta aparecerá de forma aleatoria durante los combates. Cuando la tengamos podremos abrir las puertas de color azul que veremos en el minimapa al pulsar select. Sólo podremos tener una carta de este tipo, por lo que si la conseguimos habrá que ir a uno de los 12 mundos en los que hay enemigos para buscar una puerta.

•**¡Diana!**

Golpea a un enemigo lanzando un objeto.

Coge un barril de los que verás en algunos escenarios y úsalo para golpear a un enemigo ⓯.

CONTROLES

CONTROLES:
- **Cruceta:** Moverse por el menú
- **Stick izquierdo:** Mover al personaje
- **Stick derecho:** Mover la cámara
- **L1:** Comando rápido
- **L2:** Comandos
- **R1:** Fijar al enemigo
- **R2:** Mantiene fija la cámara
- **R3:** Centrar la cámara
- **■:** Cubrirte / Voltereta
- **▲:** Comandos especiales
- **●:** Saltar
- **✖:** Usar comando / Atacar
- **Options/Start:** Menú principal
- **Select:** Cámara en primera persona



CONTENIDOS DE LA GUÍA

En esta guía detallamos como completar las pruebas de los 13 miembros de la Microganización y cómo desbloquear cada uno de los 51 trofeos para conseguir el trofeo Platino. En la guía de trofeos se incluye cómo derrotar a los jefes secretos.

CÓMO CONSEGUIR EL TROFEO PLATINO

A diferencia de la primera entrega de la saga, en este caso podrás conseguir el trofeo Platino en una sola partida, aunque nuestra recomendación es hacerlo en dos.

• Primera partida. Jugando en la dificultad Maestro y consiguiendo todos los trofeos de una sola vez. Esto incluye derrotar a los jefes secretos y completar todos los apartados de Pepito al 100% ❶. Si no te ves preparado, céntrate en completar la misión principal.

• Segunda partida. Jugando en la dificultad más baja y, ya sí, consiguiendo todos los trofeos que no hayas conseguido en la partida anterior.

MICORGANIZACIÓN XIII

La **Micorganización XIII** son unas setas negras ataviadas con las prendas de la **Organización XIII** que sólo aparecerán cuando hayas completado la historia y a las cuales tendrás que demostrar tu valía realizando unas pruebas. A continuación detallamos todo lo que necesitas saber sobre cada uno de ellos. Sabrás cuales has completado porque aparecerá indicado en el Diario de Pepito.

• I: Frente al rascacielos de Mundo Inexistente. Tendrás que golpearle al menos 70 veces antes de que se acabe el tiempo. Para conseguir esta prueba tendrás que equiparte la Llave espada Fenrir y usar Finta, tras golpear dos veces para y vuelve a usar Finta.

• II: En la Plaza de los Arbolitos en la Ciudad de Halloween. Tendrás que golpearle al menos 80 veces antes de que se acabe el tiempo. Usa la forma Final, salta y mantén pulsado el botón cuadrado. De esta forma harás que las espadas comiencen a girar y reflejen cualquier magia que venga de frente.







• **III: En el Castillo de Bestia, donde luchas contra Xaldin.** Debes alcanzar 450 puntos. Equípate el arma Sigue al Viento, dos Anillos magnéticos, dos habilidades Atracción y Carrea Rápida. Basta con seguir a la seta e ir recogiendo las esferas que dejará caer.

• **IV: En la Puerta del Palacio en la Tierra de los Dragones.** Deberás derrotar a 85 clones enemigos sin que te golpeen. Usa la forma Sabia y equípate las habilidades que aumenten tus combos o la de Carga de Locura.

• **V: En la Cueva de las Maravillas de Agrabah.** Debes derrotarle en menos de 10 segundos. Activa la forma Maestra y usa la magia Electro++ .

• **VI: En la Cueva del Inframundo del Olimpo.** Debes derrotar a todos los clones en menos de 45 segundos. Equípate todo lo que tengas que aumente los PM y equípate las magias Piro, Electro y Hielo en sus versiones ++, también te harán falta algunos Éter. No pares de usar las magias según los tipos de enemigos.

• **VII: En la zona de las alcantarillas de Villa Crepúsculo.** Debes derrotarle en menos de 10 segundos. Activa la forma Maestra y usa la magia Electro++.

• **VIII: En la Torre de Villa Crepúsculo.** Tendrás que alcanzar 85 puntos. Equípate las habilidades forma Maestra y Carga de Locura. Nada más comenzar el combate activa la forma Maestra y gasta todo tu PM usando la magia Cura. Cuando te quedes sin PM no pares de pulsar equis para atacar.

• **IX: En Vergel Radiante, donde luchas contra Demyx.** Tendrás que alcanzar 75 puntos. Equípate la habilidad Carga de Locura y quítate todo lo que te ayude a tener más PM o a recuperarlo más rápidamente. Al comenzar el combate gasta todo tu PM usando Cura y luego ataca a la seta. 2

• **X:** **En Port Royal, en la zona que está antes de la sala del tesoro de Isla de Muerta.** Debes derrotarle en menos de 55 segundos. Activa la forma Valiente y Combo negativo. Nada más comenzar transfórmate y ataca para hacer que se divida. Cuando lo hagas verás que da un salto y se mezclará con sus sombras, cuando paren golpea al correcto para quitarle vida.

• **XI: En el canal de Río Eterno.** Debes derrotarle en menos de 19 segundos. Quita todos los Combos+1 que tengas y activa el Combo Negativo, también te hará falta el arma Rosa del Estruendo y la habilidad Letal+. Ataca a la seta lo más rápido que puedas para derrotarla.

• **XII: Delante la mansión de Villa Crepúsculo.** Deberás derrotar a 40 clones enemigos sin que te lleguen a golpear. Sigue la misma táctica que indicamos en la seta IV. 3

• **XIII: Esta seta solo estará disponible tras completar los desafíos del resto.** Si ya los completaste ve a la zona donde luchaste contra los Sincorazón en Vergel Radiante. Al llegar verás que te están esperando las doce setas anteriores y tendrás que acercarte a ellas para recibir tu recompensa.

TROFEOS

PLATINO

• Maestro de Kingdom Hearts II

Consigue todos los trofeos.
Al conseguir el resto de trofeos.

ORO

• El Maestro

Completa el juego en el modo de dificultad Maestro.
Elige la dificultad Maestro al comenzar la partida y complétala. Al hacerlo también desbloquearás el trofeo El Maestro.

• Para gobernarlos a todos

Derrota a las réplicas de la Organización XIII.
Completa la Gruta de la Evocación que está en el Postigo del Bastión Hueco. Al llegar aquí nos encontraremos con unos portales y cada uno nos lleva a un combate contra miembros de la Organización XIII. ❶ Estos combates son exactamente iguales que los originales que tienen lugar durante la historia. La única diferencia es que los jefes serán más o menos fuertes dependiendo del nivel de Sora.

PLATA

• El Experto

Completa el juego en el modo de dificultad Experto o superior.
Ver trofeo El Maestro.

• Aventurero ambicioso

Completa el juego y ve la escena final.
En el transcurso de la historia.

• Máximo nivel

Alcanza el nivel 99 con Sora.
Simplemente juega hasta lograrlo. El mejor lugar para conseguir experiencia es en El Mundo Inexistente. Explora la zona del Callejón del intersticio hasta el siguiente punto de guardado para encontrar una gran cantidad de enemigos.

• Micólogo experto

Satisface a cada miembro de la Micorganización XIII.
Completa todos los minijuegos indicados en la sección Micorganización XIII de la guía.

• Campeón del Coliseo

Gana la Copa Paradoja de Hades.
Las Copas Paradojas son unas versiones más complicadas de las normales y se irán desbloqueando según avances en el juego. Las Copas normales estarán disponibles en el coliseo y las de tipo Paradoja en los aposentos de Hades ❷. El objetivo es eliminar oleadas de enemigos antes de que se termine el tiempo. Dependiendo de la copa habrá unas normas u otras. Es recomendable esperar a tener el nivel máximo y un buen equipo. La invocación de Stitch será de gran ayuda, úsala cuando te hayan quitado toda la vida y usa el Límite Ukelele.

• Ingeniero Gumi

Consigue todos los planos de naves Gumi.
Ver trofeo Maestro Gumi.

• Consciencia latente

Derrota al enemigo Consciencia latente.
Es uno de los jefes secretos y sólo está disponible tras completar la historia principal en cada mundo. Si cumples el requisito, examina la lista de misiones de El Mundo Inexistente y derrota a Xemnas de nuevo. Guarda la partida y al cargarla recibirás un mensaje que te avisa sobre la aparición de un nuevo enemigo. Viaja al Castillo Disney y en la sala de la Piedra Angular verás un portal que debes cruzar.
Para derrotarle, debes tener el nivel máximo, equípate el arma Fenrir, desactiva Salto de altura, no te equipes habilidades que aumenten tus combos y activa Combo Negativo. El truco es saltar hacia el enemigo y realizar un solo ataque aéreo. Cuando caigas, repite la misma acción hasta derrotarle. Dominar

el tiempo de acción puede ser complicado pero es el método más efectivo para derrotarle.

• El ángel de una sola ala
Derrota a Sefirot.
Avanza en la historia hasta encontrarte con él en Bastión Hueco. Más adelante le encontrarás en la última zona de la Quebrada de Cristal y tras hablar con él comenzará un combate.
Pese a ser uno de los jefes secretos es muy fácil derrotarle. Si tienes más del nivel 80 y un buen equipo acabarás con él sin problemas. Tras derrotarle tendrás que ir a hablar con Cloud en la primera zona de este mundo, luego vuelve a las Oscuras Profundidades para ver una escena con la que terminará este trofeo.

BRONCE

• Mi héroe
Contempla cómo el rey Mickey acude en tu ayuda.
El Rey Mickey aparecerá de forma aleatoria cuando pierdas toda la vida en combate. En este momento aparecerá la opción "No me rendiré" en pantalla y tendrás que elegirla para que te salve Mickey. 3

• Apuntando maneras
Gana la Copa Dolor y Pánico.
Ver trofeo Campeón del Coliseo.

• Habitual del Coliseo
Gana la Copa Paradoja de Dolor y Pánico.
Ver trofeo Campeón del Coliseo.

• Aprendiz de héroe
Gana la Copa Cerbero.
Ver trofeo Campeón del Coliseo.

• Veterano del Coliseo
Gana la Copa Paradoja de Cerbero.
Ver trofeo Campeón del Coliseo.

• Héroe en ciernes
Gana la Copa Titán.
Ver trofeo Campeón del Coliseo.

• Héroe del Coliseo
Gana la Copa Paradoja de Titán.
Ver trofeo Campeón del Coliseo.

• Héroe verdadero
Gana la Copa Diosa del Destino.
Ver trofeo Campeón del Coliseo.

• El final del verano
Completa la historia de Roxas.
Se consigue en el transcurso de la historia.

• Un mundo atemporal
Completa la historia del Río Eterno.
En el transcurso de la historia.

• Más allá del honor
Completa la historia de la Tierra de Dragones.
En el transcurso de la historia.

• Un romance incipiente
Completa la historia del Castillo de Bestia.
Se consigue en el transcurso de la historia.

•¡Viva el héroe!
Completa la historia del Coliseo del Olimpo.
En el transcurso de la historia.

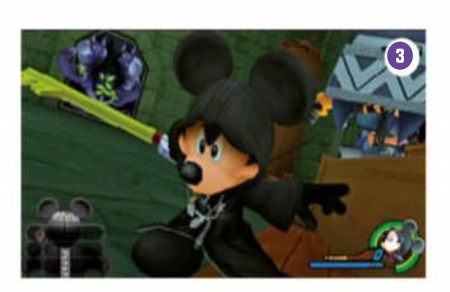
• Adiós a la maldición
Completa la historia de Port Royal.
En el transcurso de la historia.

• Para eso están los amigos
Completa la historia de Agrabah.
En el transcurso de la historia.

• El regalo del amor
Completa la historia de Ciudad de Halloween.
En el transcurso de la historia. »


1


2


3







» **• El rey vuelve a la Roca**
Completa la historia de las Tierras del Reino.
En el transcurso de la historia.

• Descarga eléctrica
Completa la historia de Espacio Paranoico.
En el transcurso de la historia.

• Siempre juntos
Completa la historia del Bosque de los Cien Acres.
En el transcurso de la historia.

• Almas gemelas
Completa la historia de Atlántica.
En el transcurso de la historia.

• El sabor del pasado
Completa la historia de Villa Crepúsculo.
En el transcurso de la historia.

• El reencuentro
Reúnete con Riku y Kairi.
En el transcurso de la historia.

• El buscador
Completa la sección "Informes Ansem" del diario de Pepito.
Lo obtendrás en el transcurso de la historia.

• El elenco al completo
Completa la sección "Personajes" del diario de Pepito.
Lo conseguirás mientras completas el resto de trofeos.

• Conocedor de los sincorazón
Completa la sección "Los sincorazón" del diario de Pepito.
Tendrás que derrotar a todos los tipos de enemigos que hay en el juego, incluyendo a las trece setas de la Micorganización XIII.

• Erudito de los incorpóreos
Completa la sección "Los incorpóreos" del diario de Pepito.
Los incorpóreos son los enemigos que se encuentra en El Mundo Inexistente. En la primera y segunda zona están casi todos, el último de ellos será el jefe Penumbra Espinosa.

• Cada pieza en su sitio
Completa la sección "Puzles" del diario de Pepito.
Ver trofeo Cazatesoros.

• Orientación infalible
Completa la sección "Mapas" del diario de Pepito.
Ver trofeo Cazatesoros.

• Cazatesoros
Completa la sección "Tesoros" del diario de Pepito.
Los tesoros están repartidos por todo el juego y en el propio diario de Pepito podrás ver en qué zonas te has dejado cofres sin abrir. Las piezas de los puzles y los mapas podrás encontrarlas usando este mismo método.

• Misión: Posible
Completa la sección "Misiones" del diario de Pepito.
Es sin duda el trofeo más complicado del juego. En esta sección del diario verás todas las misiones secundarias que debes completar a lo largo de la aventura. Algunas de ellas requiere completar acciones mucho más complicada que los propios trofeos, como por ejemplo superar las copas de los torneos con cierta puntuación, así que más vale que le eches paciencia y estés pendiente de los requisitos.

• Fan de los minijuegos
Completa la sección "Minijuegos" del diario de Pepito.
Ver trofeo Misión: Posible.

• Rey del límite

Completa la sección "Límites" del diario de Pepito.

Tendrás que ejecutar los catorce límites que puedes realizar junto a tus compañeros y usar las siete invocaciones del juego.

• Artesanía

Completa la sección "Notas de fabricación" del diario de Pepito.

Para conseguirlo tendrás que crear todos los objetos de la Orfebrería. A diferencia del mismo trofeo que hay en *Kingdom Hearts*, en este caso los objetos serán mucho más fáciles de encontrar y los únicos más o menos especiales son los siete Orichalcum+ que se consiguen al completar al 100% las siguientes secciones:

• 1: Bosque de los Cien Acres.
• 2: Atlántica.
• 3: Villa Crepúsculo.
• 4: Mundo Inexistente.
• 5: Espacio Paranoico.
• 6: Entregar todos los materiales en la Tienda Moguri.
• 7: Completar la Copa Diosa del Destino.

• Al tanto de todo

Completa la sección "Relaciones" del diario de Pepito.

Lo conseguirás de forma automática mientras tratas de completar el resto de trofeos del Diario de Pepito.

• El rey de las piruetas

Consigue 5000 puntos sobre el monopatín.

Viaja a Vergel Radiante y habla con el Tío Gilito para activar el minijuego del monopatín. Nada más comenzar, deslízate por los muros que están a los lados de la escalera para conseguir puntos. Para ello tienes que pulsar Triángulo y así "grindarás" el borde y cuando llegues al final realizarás de forma automática un salto y tendrás que ir hacia el saliente más próximo para seguir haciendo puntos. 4

• Leyenda del Struggle

Gana un combate de Struggle arrebatando todas las esferas al rival.

Este minijuego tiene lugar en el Solar de Villa Crepúsculo. El objetivo es golpear a nuestro contrincante para que deje caer sus esferas y recogerlas de tal forma que alcances las 200 esferas antes de que se acabe el tiempo. Si tu contrincante pierde toda la vida quedará aturdido y será el momento perfecto para atacarle. 5

• Corroído por la oscuridad

Activa la antiforma 13 veces.

Según vayas usando la Fusión a lo largo de la historia llegará a un momento en el que, de forma aleatoria se activará la Antiforma.

• Piloto veterano

Consigue el rango S en una misión Gumi.

Ver trofeo Maestro Gumi.

• Piloto de élite

Consigue el rango S en todas las misiones Gumi de todas las rutas.

Ver trofeo Maestro Gumi.

• Ingeniero Gumi

Consigue todos los planos de naves Gumi.

Ver trofeo Maestro Gumi. 6

• Maestro Gumi

Consigue el rango S en todas las misiones EX Gumi de todas las rutas.

Este trofeo es otro de los complicados. Primero habrá que avanzar en la historia para completar cada una de las rutas del juego y luego tendrás que completar siete misiones en cada una de ellas con rango S. El propio juego te indicará los objetivos que debes realizar en cada una de las rutas. Nuestra recomendación es que no intentes conseguir los trofeos referentes a la Nave Gumi hasta que puedas montar una nave con 800 piezas y crea:

• Una Nave Gumi que use Gumi Gravedad++ y Gumi Hielo++.
• Dos Navecitas con Gumi Meteo y Gumi Piro+.
• Habilidades Cambiar formación, Formación activa, Atracción x2, Cañón +, Láser +.

CONTROLES

CONTROLES:
- **Cruceta:** Moverse por el menú
- **Stick izquierdo:** Mover al personaje
- **Stick derecho:** Mover la cámara
- **L1:** Girar la cámara a la izquierda
- **R1:** Girar la cámara a la derecha
- **R3:** Centrar la cámara
- **■:** Cubrirte / Voltereta
- **▲:** Comandos especiales
- **●:** Saltar
- **✖:** Atacar
- **Options/Start:** Menú principal
- **Select:** Cámara en primera persona



CONTENIDOS DE LA GUÍA

En esta guía encontrarás consejos para completar los **Retos de los Nescientes**, la localización de los **Informes secretos** de cada personaje, cómo conseguir todos los **Golpes finales** y cómo desbloquear los 46 trofeos que hay en el juego.

CÓMO CONSEGUIR EL TROFEO PLATINO

Para conseguir el Trofeo Platino tendrás que completar el juego una vez con cada uno de los tres personajes que hay en el juego. El orden recomendado es Terra, Ventus y Aqua. Cada una de las partidas debe ser jugada en la dificultad Maestro y se debe alcanzar el 100% en cada una de ellas. Ahí es nada...

Tras completar las tres partidas (siendo la última la de Aqua) se desbloquearán dos episodios secretos que también tendrás que completar. ❶



RETOS DE LOS NESCIENTES

Tras completar la historia en cada uno de los mundos aparecerá en ciertos puntos una especie de emblemas. Examina estos emblemas para iniciar los Retos de los Nescientes y prepárate para completar las pruebas que detallamos a continuación:

• En el Claro de Remanso del Reino Encantado (Terra, Ventus).
Equípate un arma con mucho alcance y golpea los meteoritos que irán apareciendo.

• En el Mirador del circuito de la Ciudad Disney (Terra, Ventus). Ataca al objetivo original y espera que se mezcle entre sus clones, cuando vuelva a quedarse quieto golpea al original de nuevo.

• En los Canales subterráneos (Terra) / Mina del Bosque de los Enanitos (Ventus).
En este reto simplemente tendrás que aguantar vivo durante 2 minutos. Equípate magias con las que curarte y no tendrás problemas para completarlo.

• En el Parterre Exterior (Terra, Ventus) / Plaza mayor (Aqua) del Vergel Radiante.
Debes golpear al enemigo por la espalda. Bloquea con Guardia y luego comprueba si se ha quedado en buena posición para atacarle.

• En el Salón de baile (Terra) / Cuarto de costura del Castillo de los sueños (Ventus).
Tienes que derrotar a 30 enemigos antes de 1:30 minutos. Con las habilidades Megafulgor o Tiro Certero será fácil.

• En la Dársena de Espacio Profundo (Terra, Ventus, Aqua).
El objetivo es quitarle todas las esferas al enemigo. Cúbrete cuando te vaya a atacar y luego ataca ti antes de que se recupere para ir quitándole las esferas poco a poco.

• En el Campamento de Nunca-Jamás (Terra, Ventus, Aqua).
Equípate Piro, Hielo y Electro. Una vez iniciado el combate fíjate en el color del elemento de la parte central para saber con qué elemento debes atacar.

• En Tebas del Coliseo del Olimpo (Terra, Ventus, Aqua).
es fácil, ya que simplemente tendrás que acabar con todos los enemigos que irán apareciendo.

• En el Campo de Batalla de la Necrópolis de Llaves Espada
En este reto tu objetivo será golpear al enemigo una y otra vez para conseguir puntos.

INFORMES SECRETOS

Uno de los objetivos que tendremos que realizar con cada uno de los tres personajes en su correspondiente partida será el de conseguir todos los informes secretos ❷. A continuación detallamos cómo conseguir cada uno de ellos.

TERRA

• Informe de Xehanort II.
Al completar Vergel Radiante.

• Informe de Xehanort V.
Al completar Coso Virtual.

• Informe de Xehanort VIII.
Se consigue durante la historia.

• Informe de Xehanort XI.
Se logra al terminar la historia.

VENTUS

• Carta de Xehanort.
Se consigue durante el desarrollo de la historia.

• Informe de Xehanort I.
Lo encontrarás en la Dársena de Espacio Profundo.

• Informe de Xehanort IX.
Se consigue durante la historia.

• Informe de Xehanort X.
Se consigue cuando logres terminar la historia.

• Informe de Xehanort XII.
En el Campo de Batalla de la Necrópolis de las Llaves espada. Al llegar date la vuelta para verlo.

AQUA

• Informe de Xehanort III.
Dentro de un cofre en la Casa de Merlín.

• Informe de Xehanort IV.
Se consigue durante la historia.

• Informe de Xehanort VI.
Se consigue durante la historia.

• Informe de Xehanort VII.
Se consigue al terminar la historia.



GOLPES FINALES

Debemos desbloquear estos ataques para personaje, equipándonos con una habilidad y con concreta y realizando ciertos acciones. Son estas:

TERRA Y VENTUS

ATAQUES NECESARIOS	ATAQUE DESBLOQUEADO	REQUISITOS
Final	Tajo Pírico	Usa Lluvia Pírica 10 veces
Final	Columnata	Usa Final para derrotar enemigos
Final	Fiebre del Oro	Recoge 1.000 Platines
Columnata	Juicio de Lamú	Usa Pulso Galvánico 12 veces
Columnata	Columnata II	Usa Columnata para derrotar enemigos
Fiebre del Oro o Columnata	Tiempo Trabado	Camina 7.000 pasos
Fiebre del Oro	¡Sorpresa!	Recoge 1.400 Platines
Columnata II	Estrella Oscura	Usa Columnata II para derrotar enemigos
Columnata II	Golpe Sanador	Usa las habilidades Último Estertor o Una vez más y sobrevive al combate cinco veces
Tiempo trabado o ¡Sorpresa!	Fin arbitrario	Camina 8.000 pasos
Tiempo trabado o ¡Sorpresa!	¡Sorpresa! II	Recoge 4.200 Platines
Estrella Oscura	Estrella Oscura II	Usa Estrella Oscura para derrotar enemigos
Estrella Oscura	Explosión	Usa Estrella Oscura para derrotar enemigos
Estrella Oscura II	Demolición	Usa Estrella Oscura II para derrotar enemigos

AQUA

ATAQUES NECESARIOS	ATAQUE DESBLOQUEADO	REQUISITOS
Final	Tajo Pírico I	Usa Lluvia Pírica 10 veces
Final	Pulso mágico I	Consigue 2.000 puntos de comando
Final	Fiebre del Oro	Recoge 1.000 Platines
Tajo Pírico I	Tajo Pírico II	Usa Lluvia Pírica 12 veces
Pulso mágico I	Juicio de Lamú	Usa Pulso Galvánico 12 veces
Pulso mágico I	Pulso mágico II	Usa Pulso Mágico para derrotar enemigos
Pulso mágico I	Fiebre del Oro	Camina 7.000 pasos
Fiebre del Oro	¡Sorpresa!	Recoge 1.400 Platines
Pulso Mágico II	Pulso Mágico III	Usa Pulso Mágico II para derrotar enemigos
Pulso Mágico II	Golpe Sanador	Usa las habilidades Último Estertor o Una vez más y sobrevive al combate cinco veces
Tiempo Trabado o ¡Sorpresa!	¡Sorpresa! II	Recoge 4.200 Platines
Pulso Mágico III	Pulso Mágico IV	Derrota enemigos con Pulso Mágico III activado
Pulso Mágico III	Explosión	Derrota enemigos con Pulso Mágico III activado
Pulso Mágico III	Impacto Gélido	Usa Polvo de Diamantes 15 veces.
Pulso Mágico IV	Orbevórtice	Derrota enemigos con Pulso Mágico IV activado

TROFEOS

PLATINO

• Maestro de Birth by Sleep
Consigue todos los trofeos.
Al conseguir el resto de trofeos.

ORO

• El Maestro
Completa el juego en el modo de dificultad Maestro.
La dificultad Maestro es un modo de juego en el que la partida comienza desde 0 y tendrás que completarla con los tres personajes principales. Al hacerlo se desbloqueará el Episodio final y el Episodio Secreto que tendrás que completar con Aqua para conseguir e l trofeo.

• Secretos al descubierto
Completa el episodio secreto.
Dependiendo de la dificultad en la que juegues deberás cumplir distintos requisitos para desbloquear este episodio secreto. Lo mejor es empezar el juego directamente en Maestro y al completar la partida se desbloqueará este episodio secreto.

PLATA

• El receptáculo
Completa la historia de Terra.
Durante la historia de Terra.

• El aletargado
Completa la historia de Ventus.
Durante la historia de Ventus.

• La buscadora
Completa la historia de Aqua.
Durante la historia de Aqua.

• Corazones unidos
Completa el episodio final.
Ver Secretos al descubierto.

• Espíritu latente
Derrota a la reminiscencia de Vanitas.
Este jefe secreto aparecerá en el Páramo de la Necrópolis de Llaves Espada tras completar la historia. Asegúrate de que no llevas equipada ninguna magia curativa o él también se curará. Usa a Ventus para el combate y, nada más empezar, usa Tornado para dejarle atrapado. Cuando se vaya a acabar usa otro y luego remátalo.

• Adivino de las eras
Derrota al desconocido.
Este jefe secreto aparecerá tras derrotar a la Reminiscencia de Vanitas. Equípate las habilidades Carga Eléctrica y Cura de forma alterna. Usa Carga Eléctrica para hacerle daño cada vez que choques contra él y prepárate para curarte cuando te haga falta.

• La voluntad de la luz
Derrota la armadura de Eraqus.
El combate se desbloquea al llegar al nivel 29 del Coso Virtual. Usa la misma táctica que con Noheart.

• La voluntad de la oscuridad
Derrota a Noheart.
El combate se desbloquea al llegar al nivel 30 del Coso Virtual. Céntrate en usar Tiro Certero una y otra vez.

• Exterminador
Completa todos los retos de los nescientes con el rango más alto.
Deberás completar los 9 retos que detallamos en el apartado correspondiente de esta guía.

• Archivo completo
Consigue todos los informes secretos.
Consigue los informes de los tres que indicamos en el apartado Informes secretos de la guía.

• Álbum de cromos
Consigue todas las pegatinas.
Debes encontrar veinte pegatinas con cada personaje. Según las encuentres tendrás que ponerlas en el álbum de las pegatinas de forma correcta para ver cómo se activan unos fuegos artificiales.
En el propio álbum podrás ver en qué mundos te faltan pegatinas por encontrar.

»

» **BRONCE**

• Las andanzas de Terra

Completa los informes de Terra.
Ver trofeo Las andanzas de Aqua.

• Las andanzas de Ventus

Completa los informes de Ventus.
Ver trofeo Las andanzas de Aqua.

• Las andanzas de Aqua

Completa los informes de Aqua.
Los trofeos de los informes son los más largos y complicados. Cada personaje tiene su propia lista de informes y tendrás que conseguir un símbolo de Mickey de color dorado en cada apartado para que quede completada al 100%. En el apartado de informes podrás ver los objetivos que debes realizar.

• Tiro certero

Usa el Tiro certero 50 veces.
Es una novedad en esta entrega de la saga y consiste en una habilidad especial única de cada personaje. Para activarla debes pulsar R1 para que aparezca una mira y X cuando tengas al enemigo señalizado. 1

• La justicia y la oscuridad

Activa el Nexo-D con Pete 10 veces.
Debes caer en la casilla especial de un Tablero de Comandos que hayas iniciado fuera del Coso Virtual. Al hacerlo aparecerá Pete y tendrás que repetir el proceso hasta conseguirlo.

• A todo ritmo

Usa el estilo de comandos Trance armónico 20 veces.
Debes conseguir todas las pegatinas del personaje y pegarlas en el álbum. Luego tendrás que alcanzar 140 puntos para poder usar el trance.

• El guerrero: Terra

Aprende todos los golpes finales de Terra.
Ver trofeo El guerrero: Aqua.

• El guerrero: Ventus

Aprende todos los golpes finales de Ventus.
Ver trofeo El guerrero: Aqua.

• El guerrero: Aqua

Aprende todos los golpes finales de Aqua. 2
Cumple los requisitos indicados en la sección de Golpes finales.

• Puro músculo

Ejecuta Cuartelillo con Terra.
Ver trofeo Majorette.

• Rey de la pista

Ejecuta Cuartelillo con Ventus.
Ver trofeo Majorette.

• Majorette

Ejecuta Cuartelillo con Aqua.
Avanza hasta Ciudad Disney. Ve a la máquina de pinball y golpea todos los rebotadores verdes para que se abra la trampilla del centro, que te dará acceso a un cofre con Cuartelillo.

• Repostería fina

Prepara todos los helados.
Este es uno de los trofeos que más tiempo te llevará. Habla con los sobrinos del Tío Gilito en la Plaza Mayor de Ciudad Disney. Tendremos que entregarles ciertos objetos para que nos preparen los helados que tienen en la carta. Los ingredientes se consiguen de los enemigos llamados Avitualladores que encontrarás en todos los mundos del juego. Cuando golpees a uno dejará caer un objeto, por lo que es recomendable equiparse el arma más débil para poder sacarle más provecho.

• Jugador de élite

Vence en cada uno de los Tableros de comandos.
El Tablero de comandos es un modo de juego que puedes activar en cualquier momento. El objetivo es alcanzar la puntuación que te indica el tablero en cuestión y volver a la casilla de salida. Según avances en el juego se desbloquearán siete tableros y tendrás que ganar una partida en cada uno de ellos. 3

• Maestro heladero

Consigue el resultado "Fantástico" en todas las canciones del modo Especial en Ritmo helado.
Habla con el sobrino del Tío Gilito que lleva la ropa azul en la Plaza Mayor de Ciudad Dis-

ney para participar en un juego de "Simón dice…". Tendrás que conseguir la puntuación "Fantástico" en cada uno de los retos.

• As del volante
Vence en todos los circuitos del Retumbódromo.
Juega al minijuego Retumbódromo de Ciudad Disney y gana en los cuatro circuitos.

• Fantasioso
Vence a todos los rivales en el juego del Frutibol.
Ve a la plaza de Ciudad Disney y habla con el NPC que te invita a jugar al Frutibol. El objetivo es colar verduras en la portería del rival y el último al que te enfrentarás es Pete. Para golpear las piezas de fruta debes pulsar Triángulo o Equis.

• Tres amigos, tres caminos
Completa el prólogo: "Tierra de Partida".
En el transcurso de la historia de cualquier personaje.

• En busca de la verdad
Completa el episodio "Torre de los Misterios" con Terra.
Durante la historia de Terra.

• Reducto de luz
Completa el episodio "Ciudad Disney" con Terra.
Durante la historia de Terra.

• Un gran poder
Completa el episodio "Islas del Destino" con Terra.
Durante la historia de Terra.

• Reencuentro
Completa el episodio "Páramo inhóspito" con Ventus.
Durante de la historia de Ventus.

• Un momento de paz
Completa el episodio "Ciudad Disney" con Ventus.
Durante la historia de Ventus.

• Un amigo en apuros
Completa el episodio "Torre de los Misterios" con Ventus.
Durante la historia de Ventus.

• Desunión
Completa el episodio "Vergel Radiante" con Aqua.
Durante la historia de Aqua.

• Corazones ilusionados
Completa el episodio "Islas del Destino" con Aqua.
Durante la historia de Aqua.

• Peón del Coso
Completa todas las misiones de una estrella del Coso Virtual.
Ver trofeo Vil venganza.

• Paladín del Coso
Completa todas las misiones de dos estrellas del Coso Virtual.
Ver trofeo Vil venganza.

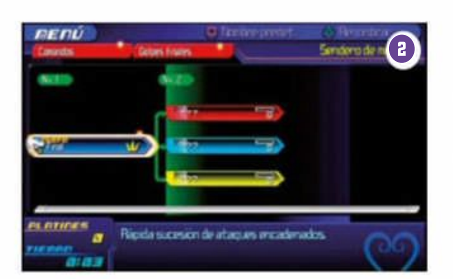
• Reina del Coso
Completa todas las misiones de tres estrellas del Coso Virtual.
Ver trofeo Vil venganza.

• Rey del Coso
Completa todas las misiones de cuatro estrellas del Coso Virtual.
Ver trofeo Vil venganza.

• Custodios del Coso
Vence en el desafío "Custodios del Coso" del Coso Virtual.
Ver trofeo Vil venganza.

• Vil venganza
Vence en el desafío "Vil venganza" del Coso Virtual.
Sería el equivalente al Coliseo del Olimpo de otros *KH*, pero tendrás que completar pruebas en vez de derrotar enemigos. Esperar a tener un nivel muy alto y sobretodo usa Tiro Certero.









Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PLAYMANÍA Nº 223

SUSCRÍBETE A

Play manía

12 números de Playmanía (Edición en papel + edición digital)

+ Y de regalo Headset Raiden de INDECA



Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En **ozio.axelspringer.es/playmania** Por teléfono en el **902 540 777**
Por email: **suscripcion@axelspringer.es**

Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Playmanía en Kiosko y Mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos de regalo pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si así fuera, nos pondríamos en contacto contigo para cambiar la elección de oferta.
En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de protección de datos personales, te informamos de que tus datos formarán parte de un fichero propiedad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. en la dirección C/ Santiago de Compostela 94, 28035, Madrid.
No se aceptan suscripciones fuera del territorio español. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España se reserva el derecho a modificar esta oferta sin previo aviso.



"TEKKEN REGRESA PARA DEMOSTRAR QUIÉN MANDA EN LA LUCHA"
- PLAYMANIA
TEKKEN 7 TM
PS4
REGRESA LA SAGA DE LUCHA MÁS EXITOSA
2 DE JUNIO DE 2017
MULTIJUGADOR ONLINE CON PlayStation.Plus
PS4
BANDAI NAMCO Entertainment
16
www.pegi.info